

**IMPLEMENTACIÓN DE ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA LA APROPIACIÓN DEL
LEGADO HISTÓRICO Y CULTURAL DE LAS ETNIAS ATLANTICENSES EN EL
MARCO DE LA ENSEÑANZA DE LAS CIENCIAS SOCIALES EN ESTUDIANTES DEL
GRADO TERCERO DE PRIMARIA DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS DE LA CIUDAD
DE BARRANQUILLA.**

GETSY RODRIGUEZ HERRERA

YENY BARRIOS ZAMBRANO

ILVA RAMOS SALTARIN



FACULTAD DE EDUCACIÓN

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON ÉNFASIS EN CIENCIAS SOCIALES

BARRANQUILLA

2018

**IMPLEMENTACIÓN DE ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA LA APROPIACIÓN DEL
LEGADO HISTÓRICO Y CULTURAL DE LAS ETNIAS ATLANTICENSES EN EL
MARCO DE LA ENSEÑANZA DE LAS CIENCIAS SOCIALES EN ESTUDIANTES DEL
GRADO TERCERO DE PRIMARIA DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS DE LA CIUDAD
DE BARRANQUILLA.**

GETSY RODRIGUEZ HERRERA

YENY BARRIOS ZAMBRANO

ILVA RAMOS SALTARIN

Proyecto de innovación pedagógica presentado como requisito para optar al título de
Magister en Educación

Mg. BELKYS CIFUENTES

Asesora

INSTITUCIONES EDUCATIVAS

INSTITUTO TECNICO DISTRITAL CRUZADA SOCIAL

INSTITUCIÓN EDUCATIVA DISTRITAL HOGAR MARIANO

BARRANQUILLA

2018

TABLA DE CONTENIDO

pág.

1. Autobiografías.....	4
2. Autodiagnóstico de la práctica pedagógica y planteamiento del problema.....	7
3. Justificación.....	14
4. Objetivos.....	20
4.1 Objetivo general.....	20
4.2 Objetivos específicos.....	20
5. Marco teórico.....	21
5.1 La lúdica.....	21
5.2 Estrategias lúdico-pedagógicas.....	29
5.2.1 Concepto de estrategias pedagógicas.....	29
5.3 Papel del docente en la implementación de estrategias lúdicas.....	37
5.4 Implementación de estrategias lúdicas en las Ciencias Sociales.....	40
5.5 Los grupos étnicos en el departamento del Atlántico.....	42
6. Propuesta de Innovación.....	45
6.1 Contexto de aplicación.....	45
6.2 Planeación de la innovación.....	47
6.3 Evidencia de la aplicación total de la innovación.....	48
6.4 Análisis e interpretación de resultados.....	80
6.4.1 Resultados de evaluaciones de estudiantes.....	80
6.4.2 Resultados de observaciones entre pares.....	93
6.4.3 Triangulación.....	100
7. Conclusiones.....	105
8. Recomendaciones.....	108
9. Referencias Bibliográficas.....	109
10. Anexos.....	111

1. AUTOBIOGRAFÍAS

Mi nombre es GETTSY RODRIGUEZ HERERERA, docente del grado tercero del I.E.D. Hogar Mariano, 24 años de servicio en el área de la educación. Normalista, Licenciada en Ciencias Sociales, Psicóloga, Especialista en Pedagogía de las Ciencias, estudiantes de Maestría en Educación con profundización en las Ciencias Sociales.

Me motivó a estudiar la maestría el deseo de actualizarme, aprender nuevas estrategias para abordar la enseñanza del área como también las problemáticas que viven las estudiantes en su diario vivir.

Esto me generó unas expectativas muy personales, un reto conmigo misma al afrontar todas las exigencias requeridas por los docentes, ya a nivel académico si la maestría como tal cumple con todos los objetivos planteados y que fueron puestos en conocimiento durante la inducción.

Como persona soy muy organizada, perfeccionista, asertiva, líder. Me gusta ponerme retos, exigente conmigo mismo, cumplidora de mis deberes y respetuosa de los demás. Una debilidad es la misma personalidad perfeccionista, que al no satisfacerse genera dificultad para tolerar la frustración.

Durante los dos semestres cursados de la maestría me ha permitido afianzar los conocimientos acerca del área, como también vivir y compartir nuevas experiencias desde el punto de vista académico. Adquirir contenidos aplicables en mi quehacer pedagógico. Como también didáctica (Didáctica de la Pregunta) que al ponerla en marcha en el campo laboral resultaron ser unas excelentes estrategias durante el desarrollo de los procesos.

La maestría me ha brindado la oportunidad de expresar opiniones, puntos de vista sin ningún tipo de restricciones. Por otro lado son tan enriquecedores los conocimientos aprendidos que al ponerlos en práctica en mi quehacer pedagógico se evidencian resultados positivos. En cuanto a retrocesos durante la maestría no he observado ninguno como tal, por el contrario, han sido muy precisos en los horarios y calendario establecidos.

Soy YENY JUDITH BARRIOS ZAMBRANO, normalista, licenciada en Ciencias Sociales, especialista en Telemática e Informática y en Gestión educativa; Tengo 26 años de experiencia docente en los cuales he tenido la oportunidad de interactuar con alumnos de todos los niveles, desde preescolar hasta la media. También he trabajado con alumnos de extra edad y adultos en diferentes programa y educación nocturna.

Me motivó a estudiar la Maestría en Educación con profundización en Ciencias Sociales el hecho de que día a día veo las inquietudes y necesidades de nuestros estudiantes en una sociedad cambiante y llena de tantos fenómenos sociales tales como la violencia, la reinserción, la violencia intrafamiliar entre muchos otros que inciden directamente en el comportamiento y aprendizaje de nuestros alumnos. Gracias también a la oportunidad que está brindando el MEN para capacitar a los docentes, actualizarlos, complementar su formación y en vista de todas estas situaciones sociales y familiares de los estudiantes con las cuales me enfrento a diario no dudé en iniciar mis estudios de maestría en esta prestigiosa universidad.

Considero que soy una persona muy exigente conmigo misma, alegre, con deseo de superación, me gusta enfrentar retos, con una buena disposición ante las diferentes situaciones; en mi trabajo, me gusta llevarlo todo organizado, cumplir con los plazos establecidos, innovar, cumplir con las expectativas y en mis estudios me gusta leer, informarme, investigar, profundizar, estar al día con las innovaciones.

Al iniciar la maestría mis principales expectativas fueron la de la actualización, la de profundización de conceptos y transformación de mi práctica docente, deseo ser mejor profesional, para ser un ser trascendente en la vida de mis estudiantes, es un reto difícil, pero sé que tengo lo que necesito para poder cumplirlo. Cuento para esto con mi actitud positiva, de empuje y de querer hacer bien las cosas, con empeño, entusiasmo y dinamismo.

Me siento muy feliz de estar en esta maestría, me siento renovada conceptualmente dándole sentido a los que hago, no ha sido nada fácil eso sí, enfrentar las responsabilidades de mi labor docente, mis estudios, mi hogar, he tenido que esforzarme, pedir ayuda, leer mucho, pero pienso que al final esto se verá reflejado en el mejoramiento significativo de mi quehacer pedagógico, reflexionando, cambiando mi actitud, aportando nuevas ideas.

Mi nombre es ILVA ESTELA RAMOS SALTARIN, desde muy niña tuve el gran deseo de ser maestra, sentía que era la misión que Dios me había encomendado, inicié mis estudios de primaria en la Escuela

Santa Bernardita y continúe mis estudios de secundaria en la Normal Departamental para señoritas, actualmente Normal Superior, para continuar con el logro de mi propósito continúe mis estudios de Licenciatura en Ciencias Sociales, años más tarde realicé una especialización en Pedagogía de las Ciencias, actualmente curso la Maestría en Educación gracias a las actuales políticas de gobierno de mejorar la calidad de la educación y qué mejor que capacitar a los docentes que somos los directamente responsables de esta loable labor.

Estudiar esta maestría representa para mí una gran oportunidad para cualificar mi profesión docente para llevar a cabo mi labor acorde a los retos y perspectivas de la educación actual, comprender con fundamentación teórica el quehacer pedagógico y orientar a la niñez y la juventud logrando llenar sus expectativas con respecto a la educación.

Me caracterizo por ser una persona muy emprendedora en todo lo que hago, responsable y organizada, cumplidora de mis deberes y comprometida con las funciones encomendadas, profesionalmente me identifico por ser flexible ante los cambios y retos que me correspondan asumir para estar a la vanguardia de las condiciones en cuanto a educación se refiere.

Hasta el momento me siento muy satisfecha de la formación que he recibido de la maestría, pues me ha permitido aumentar mis conocimientos en muchos temas de didáctica y pedagogía que me han permitido entender mejor mi labor docente al comprender la realidad institucional, especialmente los procesos de formación personal y académica de mis estudiantes e iniciar procesos de transformación de mi práctica pedagógica.

2. AUTODIAGNÓSTICO DE LA PRÁCTICA PEDAGÓGICA Y PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La educación ha venido experimentando una serie de cambios que se evidencian en los diferentes momentos históricos y que en muchas ocasiones responden a las necesidades de la época con la intención de buscar la mejora continua y avances en los procesos de enseñanza-aprendizaje, es así como desde todos los tiempos han venido surgiendo propuestas educativas acordes a cada época que buscan satisfacer las necesidades de la población en el campo educativo.

Cuando de buscar la mejora en el sistema educativo se trata, es necesario que todos los actores involucrados, asuman propósitos colectivos que promuevan buenas y efectivas prácticas que respondan a las necesidades educativas de los y las estudiantes de acuerdo con el contexto en el que se encuentran, esto implica generar metodologías institucionales que promuevan el desarrollo de habilidades cognitivas, procedimentales y actitudinales que permitan la formación de un ser integral.

En el contexto educativo se han venido desarrollando diversos planteamientos que ofrecen fundamentos teóricos para que las instituciones educativas direccionen sus propósitos y den respuesta a las necesidades de aprendizaje de la niñez y la juventud, para que se oriente la labor educativa con metodologías participativas y activas, donde el estudiante se constituya en el actor principal del proceso y que su aprendizaje sea realmente significativo, a través del desarrollo de todo su potencial con experiencias placenteras y motivadoras.

En este contexto, los hechos nos permiten percibir que el sistema educativo en Colombia también se está experimentando grandes transformaciones. Actualmente el debate pedagógico se enfoca en técnicas, metodologías y en didácticas que contribuyan al desarrollo de competencias, lo que ha hecho necesario que desde el MEN (Ministerio de Educación Nacional) se lideren programas para el fomento de una educación que esté más centrada en el desarrollo de las habilidades de los estudiantes y no en los contenidos.

Desde estas iniciativas ministeriales se proponen nuevas alternativas para que las instituciones

educativas implementen mejores y eficaces estrategias de aula donde se estimule el pensamiento crítico y analítico a través del trabajo cooperativo con material concreto, análisis de situaciones problemas y en contextos y actividades lúdicas que fomenten la creatividad en el aula y la motivación por la actividad académica.

En este mismo orden de ideas es de considerar que por su naturaleza los niños son curiosos, desde muy temprana edad se inquietan por conocer su entorno, descubrir los misterios de su propia realidad; Ante esto la escuela debe asumir con compromiso su función orientadora y brindar a los estudiantes las mejores herramientas de aprendizaje y cumplir con uno de sus objetivos fundamentales como es la formación de buenos ciudadanos competentes capaces de cumplir en el futuro con el compromiso de servir a la sociedad.

Como parte del sistema educativo colombiano, el Instituto Técnico Distrital Cruzada Social y la Institución Educativa Hogar Mariano, se proponen liderar acciones que permitan responder a las exigencias de la educación en la actualidad, con la implementación del presente proyecto de innovación pedagógica que busca identificar las debilidades metodológicas que están afectando el avance de los estudiantes, especialmente en el área de Ciencias Sociales, para implementar una propuesta innovadora con estrategias lúdicas que mejoren los procesos de aprendizaje de las estudiantes.

Ante esta realidad se hace imprescindible realizar un análisis de los resultados de las pruebas saber realizadas por las estudiantes de 3°, 5°, 9° 11° en el área de Ciencias Sociales y Competencias Ciudadanas que constituye el área objeto de estudio del presente proyecto.

Teniendo en cuenta el análisis de resultados realizado en el I. T. D. Cruzada Social, específicamente en competencias ciudadanas la mayoría de estudiantes de quinto grado con un 41% y noveno con 55% se ubican en el nivel satisfactorio. Sin embargo, el rango del nivel de desempeño mínimo para quinto es 30% y para noveno 33% lo cual nos lleva a reflexionar sobre las causas que pueden influir en estos resultados y la necesidad de generar estrategias que contribuyan a la mejora permanente en los procesos de enseñanza aprendizaje del área, disminuyendo los niveles de desempeño mínimo e insuficiente y

aumentando el satisfactorio y avanzado.

La realidad de este panorama, nos lleva a reflexionar sobre las estrategias metodológicas que se están aplicando para la enseñanza de las Ciencias Sociales, de alguna manera es necesario que se identifiquen factores como la necesidad de implementar clases más dinámicas, donde se estimulen las competencias en los estudiantes que potencie el pensamiento crítico, que los involucre más en el proceso de aprendizaje y que encuentren en cada experiencia en el aula una oportunidad para comprender su entorno desde todas las dimensiones. Entran a formar parte de estas causas la falta en el acompañamiento de los padres de familia a sus hijas específicamente las que presentan dificultades en el proceso académico, en ocasiones la falta de estudio y por ende de apropiación del conocimiento de algunas estudiantes.

Algunas de las debilidades a las que se le puede atribuir los resultados del área son:

- Falta actualización del plan de estudio del área.
- Se diseñan clase por contenido y no por competencias, lo que no permite que se integren componentes de competencias ciudadanas con componentes de las ciencias sociales.
- En el plan de área de competencias ciudadanas se profundizan más en el componente cognitivo, dejando a un lado el componente sistémico y multiperspectivismo, generando debilidades en los resultados generales de la asignatura.
- Se generan pocas estrategias metodológicas que propicien la participación de los estudiantes en eventos inter cursos para el análisis y debates de situaciones en el ámbito social, político, cultural etc.

En lo concerniente a las competencias sociales en el I.E.D Hogar Mariano en se puede evidenciar un nivel satisfactorio en el grado quinto, siendo fuerte en el componente conocimiento, en el componente de argumentación, similar en el componente multiperspectivismo, y pensamiento sistémico con relación a otros establecimientos educativos. Mientras que en los grados novenos se presentó débil en el componente conocimiento y argumentación, fuerte en el componente multiperspectivas y muy fuerte en el componente pensamiento sistémico y el grado once se evidenció un nivel muy alto en

comparación con los establecimientos educativos de Barranquilla y a nivel nacional en el año 2013. En general el I.E.D. Hogar Mariano en el año 2013 en pensamiento ciudadano presentó un nivel sobresaliente en comparación con el rango nacional y distrital, pasando los porcentajes en el área de Ciencias Sociales y Pensamiento Ciudadano.

Sin embargo, en el año 2014 el I.E.D. Hogar Mariano se observó un nivel muchos más alto, ubicándose en nivel superior con base a las pruebas Saber 11. Se encuentra en rangos más altos en las áreas de Lectura crítica, sociales, inglés y pensamiento ciudadano con respecto a los establecimientos de Barranquilla y nacionales, mostrando un avance en comparación con el año anterior.

En análisis realizados por los docentes de la institución destacamos que la lectura crítica ha sido elemento esencial para llegar hasta estos avances y que no se debe desfallecer en esta técnica en otras áreas para así alcanzar niveles mucho más altos.

Hay una serie de causas que permitieron obtener estos resultados como son:

- Compromisos por parte de las estudiantes y docentes para alcanzar niveles altos.
- La actitud de las estudiantes para ser cada día mejores y así alcanzar sus metas.
- Manejar la lectura crítica, que permite ser análisis de las situaciones en busca de la solución de problemas.
- Falta más comprensión lectora a pesar de que se maneja la lectura crítica, pero en el área de lenguaje se maneja muy poco la lectura de obras literarias.

Sin embargo, hay algunas debilidades necesarias que requieren corregir para mantenernos en este nivel o en el rango más alto, entre estas tenemos:

- Falta intensificar la lectura comprensiva como la lectura crítica.
- Proveer a la institución de ayudas didácticas actualizadas.
- Capacitación a los docentes en cuanto a las **estrategias y técnicas** innovadoras para la enseñanza de las ciencias sociales.
- Falta de concientización por parte de los padres de familia que en la escuela los estudiantes van a un proceso de enseñanza aprendizaje y no a una guardería.

- Involucrar a toda la comunidad educativa en el proceso de enseñanza aprendizaje, siendo esta una meta de la institución.

Todas las clases en el grado tercero se planean teniendo en cuenta ante todo los estándares planteados por el Ministerio de Educación, el sistema de evaluación de la institución, el PEI, el modelo pedagógico: Modelo de la Pedagogía de la Misericordia, basado en la teoría de la modificabilidad estructural cognitiva. Sin embargo, al inicio del año escolar se realiza un diagnóstico a las estudiantes para observar las debilidades y fortalezas en las diferentes áreas del conocimiento y con base a esto se realizan ajustes pertinentes. Las necesidades de las estudiantes juegan un papel primordial al momento de planear las actividades del año escolar, su ritmo de aprendizaje, habilidades que permitan el buen desarrollo de los procesos.

Para la evaluación de los procesos hay algunas inconformidades por parte de los docentes en lo concerniente a la responsabilidad y en la adquisición de los conocimientos en las estudiantes, los cuales olvidan con facilidad se evidencia poco interés por el estudio de las temáticas y por el cumplimiento de los compromisos.

Al realizar el análisis de las debilidades presentadas en las instituciones educativas, se evidencia que la problemática en común hace referencia a la metodología en la enseñanza de las ciencias Sociales, que en muchas ocasiones se ven influenciada por algunas falencias en nuestra práctica pedagógica que no generan interés en los estudiantes por las temáticas y actividades desarrolladas.

En el proceso de planeación pocas veces se articulan los conocimientos propios de las ciencias sociales como lo son las relaciones con la historia y la cultura, las relaciones espaciales y ambientales y las relaciones ético- políticas, de tal manera que en muchas ocasiones se desarrollan los temas aislados que no garantizan aprendizajes integrados.

Las actividades que se desarrollan en el aula como los conversatorios, talleres, videos, resúmenes, esquemas conceptuales, compromisos, trabajos de grupo, entre otros, motivan la participación de un grupo de estudiantes que generalmente son las que más participan y manejan el tema, ante esta realidad

es necesario pensar en otro tipo de actividades que estimulen la participación y entusiasmo de todas las estudiantes, prolongando por más tiempo su atención.

El ser conscientes de esta realidad nos motiva implementar una estrategia metodológica innovadora que contribuya a transformar nuestra práctica pedagógica y que en consecuencia mediante la lúdica se estimula un aprendizaje motivante y significativo en donde las estudiantes tengan una participación en su proceso de aprendizaje.

La propuesta innovadora que proponemos implementar a través del presente estudio hace referencia a la lúdica como metodología para la enseñanza de las Ciencias Sociales, específicamente en el grado tercero, con la que nos proponemos transformar nuestra práctica pedagógica para generar acciones didácticas novedosas que rompen con los esquemas tradicionales de enseñanza y que permitan a los estudiantes ser más partícipes de su propio aprendizaje desarrollando en ellos procesos cognitivos, procedimentales y actitudinales que contribuyan a mostrar interés por los temas de forma entusiasta, de tal manera que se generen aprendizajes significativos.

Se hace necesario pensar en fundamentar un plan de mejoramiento que contribuya al fortalecimiento de las debilidades detectadas, como:

- Planificar secuencias didácticas que apunten al desarrollo de competencias.
- Implementar estrategias didácticas lúdicas que apunten al análisis de situaciones en contexto que estimulen la reflexión en las estudiantes.

La fundamentación del modelo pedagógico constructivista social, que orienta la institución se constituye en la razón que hace necesario implementar estrategias didácticas innovadoras que permitan vivenciar en el aula lo que plantea la teoría, de tal manera que se evidencie una coherencia entre lo que está escrito y lo que se hace en el quehacer pedagógico.

En el PEI el modelo constructivista está orientado por la teoría del origen sociocultural de los procesos psicológicos superiores del constructivismo social del filósofo ruso Lev Semionovich Vygotsky (1896-

1934), en la manera de entender las relaciones entre el aprendizaje y desarrollo y la importancia de los procesos de interacción. la teoría genética de Piaget Jean, particularmente en la concepción de los procesos de cambio, como a las formulaciones estructurales clásicas del desarrollo, la teoría de David Ausubel “ Aprendizaje verbal significativo”, la teoría de asimilación de Mayer dirigida a aplicar los procesos de conocimientos altamente estructurados aprendizajes, la teoría de Jerome Bruner, “El enfoque del aprendizaje por descubrimiento al campo de la ciencia”, siendo un marco de referencia general de la instrucción basados en el estudio de la cognición. La mayoría de los estudios de Bruner están ligados a las investigaciones hechas por Piaget en torno al desarrollo infantil.

En el presente proyecto de innovación pedagógica se pretende implementar la lúdica como una estrategia innovadora para mejorar la enseñanza en el área de Ciencias Sociales en lo que se refiere a la disciplina de historia, puesto que se observa en las niñas un alto nivel de desmotivación por aprender sobre los temas que trata esta disciplina debido a que se tornan de poco interés para ellas, sobre todo cuando se trata de el objetivo es conocer sobre su propia cultura; esto se debe a que a través del tiempo esta disciplina se ha visto enmarcada como una ciencia que no produce conocimiento, sino que se remite a reproducir los acontecimientos pasados, lo que se torna monótono y de poco interés para las estudiantes de este grado.

Con el presente proyecto deseamos que nuestras estudiantes reconozcan la importancia de las ciencias Sociales y los contenidos de historia como una ciencia útil para ellas y para la sociedad y que a través de actividades lúdicas conozcan aspectos sobre su cultura local para resaltar su importancia a partir del conocimiento del origen de cada una de ellas, tratando de identificarse con estas para comprenderla, valorarla y convertirse en agentes transmisores de sus raíces.

3. JUSTIFICACIÓN

La Constitución Nacional imparte en su artículo 61, la educación como derecho fundamental tanto para niños como jóvenes de Colombia sin importar su raza, credo, nivel económico, partido político. El Estado garantiza este derecho a todas las familias colombianas, ya que esta es el núcleo de toda sociedad.

La fundamentación legal planteada por el ^{Ministerio} de Educación en la ley 115 de 1994, en su Artículo 5, dice: De conformidad con el artículo 67 de la Constitución Política, la educación se desarrollará atendiendo a los siguientes fines:

- La formación en el respeto a la vida y a los demás derechos humanos, a la paz, a los principios democráticos, de convivencia, pluralismo, justicia, solidaridad y equidad., así como en el ejercicio de la tolerancia y de la libertad.
- La formación para facilitar la participación de todos en las decisiones que los afectan en la vida económica, política, administrativa y cultural de la Nación.
- La formación en el respeto a la autoridad legítima y a la ley, a la cultura nacional, a la historia colombiana y a los símbolos patrios.
- El estudio y la comprensión crítica de la cultura nacional, y de la diversidad étnica y cultural del país, como fundamento de la unidad nacional y de su identidad.

La Constitución Nacional dice en su Artículo 7: el Estado reconoce y protege la diversidad étnica y cultural de la Nación colombiana. Demostrando con esto que en nuestro país hay en la actualidad grupos étnicos, que mantienen sus costumbres, tradiciones, dialectos; los cuales hacen respetar ante el resto de los habitantes del país. Pero también tienen derecho y deberes como colombianos, los cuales tienen que exigir, pero también cumplir.

También propone una educación humanizante que permita posibilidades a todos los estudiantes para construir un mejor país. Hacer de este el más educado en el 2025 y por ende una nueva sociedad.

Por tal razón en este proceso participan todas las comunidades que conforman la sociedad, como son:

la familia, las instituciones educativas, las instituciones religiosas, los sectores productivos. Todos ellos aportan un granito en la educación para hacer de nuestros niños y jóvenes en seres humanos integrales.

Y es el área de las Ciencias Sociales una base para edificar y estructurar nuevas y mejores formas de actuar, de convivir, valorar lo que le rodea, respetar a los demás; para así ser consciente que la construcción de un nuevo país está en nuestras manos y así conseguiremos la meta de hacer de Colombia la más educada.

Para generar estos cambios en los procesos educativos no es tarea fácil, hay que afrontar situaciones y problemas e incluso paradigmas que están enraizados en las mentes de las personas, en especial en las que no están dispuestas a los cambios.

Para lo cual hay que tener claro el ámbito de la disciplina, los conocimientos básicos, las repercusiones de las ciencias sociales en la sociedad contemporánea. También es fundamental la transversalidad de las Ciencias Sociales en otras áreas del conocimiento como son los éticos, cívicos, económicos, culturales e incluso tecnológicos.

Con base a lo expuesto anteriormente se plantea un desafío en los I.E.D Hogar Mariano y I.E.D. Cruzada Social para generar unas reformas en el plan de estudio, en las opciones didácticas, en el mismo docente y estudiantes. En esta propuesta se busca especialmente abordar mediante la lúdica nuevas opciones didácticas, que permitan el desarrollo de las temáticas en las Ciencias Sociales, teniendo como base los lineamientos curriculares, el mismo plan de estudio de las instituciones educativas desarrolladas por los docentes del área.

Se quiere formar ciudadanos con una nueva mentalidad que conlleven a un nuevo país, que sean capaces de solucionar problemas, exponer sus puntos de vista. Para lo cual hay que orientar el proceso de enseñanza aprendizaje a la formación de ciudadanos críticos, con capacidad de transformar, defender sus planteamientos y respetar los puntos de vistas de los demás ciudadanos.

Con este planteamiento se hace necesario un cambio en la función del docente, el cual debe organizar su plan de trabajo, impulsar las reflexiones y el pensamiento crítico, dejar a un lado la clase rutinaria y hacer uso de actividades didácticas más dinámicas. La implementación de nuevas estrategias didácticas, permiten en el estudiante optar por una nueva actitud frente a los contenidos de la asignatura. Lo hace más participativo en los procesos, en su propio aprendizaje, despertar otras habilidades e intereses.

El sistema educativo de muchos países incluyendo el nuestro, resaltan la importancia y la necesidad de generar procesos de transformación de las prácticas pedagógicas que contribuyan al desarrollo de las potencialidades del ser humano en la totalidad de todas sus dimensiones, se generan y proponen estrategias de planeación que incluyen actividades de tipo cognitivo, procedimental y actitudinal en busca del desarrollo de contenidos, potencialización de competencias y la obtención de resultados, sin embargo, pocas veces se contempla la necesidad de incluir la lúdica como estrategia para la enseñanza que posibilite un aprendizaje significativo y duradero.

El presente proyecto nos lleva a reflexionar sobre la importancia de incluir la lúdica en el quehacer pedagógico como herramienta o estrategia clave que permita evidenciar los objetivos de una verdadera educación desde los primeros años de escolaridad, teniendo la certeza desde la experiencia, que el juego es la actividad predilecta de los niños y niñas. Las estrategias lúdico- pedagógicas, contribuyen a la formación de seres potencialmente sociales capaces de entender su entorno, actuar asertivamente ante situaciones que se les presentes, a ser coherentes acordes a la realidad y sobre todo a interactuar armónicamente con sus semejantes, fortaleciendo sus habilidades sociales para construir una mejor sociedad.

Para las instituciones educativas Cruzada Social y Hogar Mariano, implementar estrategias lúdicas en el quehacer de aula, resulta ser de gran valor didáctico, en la medida que permiten ser coherentes con el modelo pedagógico constructivista en el que se fundamenta las instituciones, de igual manera se considera que el juego sano y dirigido con claros objetivos de enseñanza logran mejorar los procesos de aprendizaje en tanto que los niños comienzan a pensar en contexto, vivenciar situaciones que les

permiten experimentar eventos pedagógicos más significativos que se reflejan en sus buenos desempeños lo cual favorece las metas institucionales.

Según lo anterior, George Bernard. (1856), plantea que los entornos lúdicos potencian el aprendizaje, al considerar que: Aprendemos el 20% de lo que escuchamos, el 50% de lo que vemos y el 80% de lo que hacemos. A través de entornos lúdicos en base a la metodología experiencial potenciamos al 80% la capacidad de aprendizaje.

Resaltar la lúdica como una estrategia pedagógica innovadora para la enseñanza de las Ciencias sociales permite a los estudiantes interactuar, desarrollar capacidades comunicativas, fortalecer los valores, recrear hechos históricos y eventos de la actualidad, que van a ir contribuyendo a la formación de una conciencia de la realidad para argumentar y desarrollar su capacidad crítica.

El desarrollo del presente proyecto ha sido el resultado de dar respuesta a la necesidad de mejorar las prácticas de aula en el área de Ciencias Sociales, lo cual refleja su pertinencia al considerar que el trabajo escolar con los niños exige creatividad, que cada actividad sea novedosa para que logre captar su atención y motivación durante todo el proceso de aprendizaje, de esta manera los niños permanecerán involucrados en las actividades académicas y al mismo tiempo desarrollarán las temáticas sugeridas y las competencias propias de esta área.

La Lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento. Es la atmósfera que envuelve el ambiente del aprendizaje que se genera específicamente entre maestros y alumnos, docentes y discentes, entre facilitadores y participantes, de esta manera es que en estos espacios se presentan diversas situaciones de manera espontánea, las cuales generan gran satisfacción, contrario a un viejo adagio "la letra con sangre entra". Actividades Lúdicas, George Bernard Shaw (1856).

Es importante señalar que las estrategias lúdicas que se proponen en este proyecto, están enfocadas al desarrollo de procesos adecuados según las características particulares de los estudiantes a partir de espacios pedagógicos que posibiliten un proceso educativo en el cual el estudiante desarrolle un aprendizaje integral, es así como la viabilidad para la ejecución del proyecto debe estar garantizada por la firme decisión de los docentes involucrados de cambiar las prácticas pedagógicas, lo que genera la necesidad de hacer una revisión del currículo escolar para realizar sus respectivas adecuaciones, la implementación de reformas en la planeación que den cuenta de la implementación de las estrategias lúdico – pedagógicas, contar con el apoyo de las directivas para la implementación de esta nueva estrategia que fortalece el modelo pedagógico institucional.

La implementación de este proyecto de innovación permitirá aportar ideas de nuevas formas didácticas como lo son las estrategias lúdicas que aporten a la construcción de ideas significativas que redunden en la mitigación de falencias en los procesos de enseñanza – aprendizaje y también a utilizar de manera creativa herramientas que forman parte de la vida cotidiana de los niños.

Con ayuda de la estrategia lúdica se busca dar a conocer los diferentes grupos étnicos que encontramos en nuestro departamento del Atlántico. Para lo cual se hace necesario abordar ante todo cuáles son los grupos étnicos de Colombia, para así resaltar los del departamento en mención. Los grupos étnicos son pueblos esenciales en la construcción histórica de un país, de ellos nacen las costumbres, tradiciones, lengua que generan la identidad cultural de un Estado y lo hace diferente a los demás. De ahí que el autor Ortiz Quiroga (2012) manifiesta la necesidad de proteger la identidad cultural de los pueblos indígenas teniendo en cuenta su importancia en la construcción del Estado social de Derecho.

Es necesario que nuestros estudiantes identifiquen los grupos étnicos que se establecieron en nuestro territorio para que así reconozcan los primeros pobladores, de donde surgen nuestras costumbres, las diferentes razas, lenguaje y formas de vida particular, que nos hace diferente a los demás países, regiones, con una identidad propia. Las estudiantes del I.E.D. Hogar Mariano y el I.T.D. Cruzada Social detecten que los grupos étnicos del Departamento del Atlántico han contribuido y enriquecido la cultura de nuestra región e incluso de Colombia. Estos grupos étnicos tienen una cultura propia que los hace particulares entre los demás, con sus creencias, costumbres, tradiciones, que hacen que sean

reconocidos por los estamentos gubernamentales del país y en especial en la Constitución Nacional, que es la ley de leyes.

Por todo lo anterior se busca a través de este proyecto que nuestras estudiantes tengan un conocimiento más claro de los grupos étnicos, que valoren la diversidad étnica y cultural del departamento. Como también crear o despertar el valor del respeto por la diversidad y solidaridad ante las situaciones adversas que pueden estar pasando los grupos étnicos, en cuanto a desplazamiento y pérdida de territorios. Y con ayuda de una estrategia innovadora, en este caso la lúdica conozcan y valoren las expresiones culturales de los grupos étnicos, comprender la vida de estos grupos que forman parte de nuestra historia y constituye nuestro patrimonio cultural, desde este punto de vista Baquero, (2008) plantea que el reconocimiento y contextualización de las raíces étnicas es de vital importancia para el afianzamiento del patrimonio cultural de la región Caribe y de Colombia, así como para su identidad cultural. Profesionales de las Ciencias Sociales, humanistas y académicos, que en general trabajan cotidianamente alrededor del tema, se confrontan ante la lamentable realidad del desconocimiento popular de los orígenes y raíces de nuestra actual sociedad: la mayor parte de la población tiende a creer que la historia de nuestra tierra comienza con la llegada de los españoles; en el mejor de los casos reconocen la existencia de grupos aislados, pero sin precisar su antigüedad. Este fenómeno de “ignorancia” sobre nuestros antepasados crea un vacío en la conciencia colectiva.

4. OBJETIVOS

4.1. OBJETIVO GENERAL

Implementar estrategias lúdicas para la apropiación del legado histórico y cultural de las etnias atlanticenses en el marco de la enseñanza de las ciencias Sociales en estudiantes de tercer grado de primaria de instituciones educativas de la ciudad de Barranquilla.

4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar estrategias lúdicas para la apropiación del legado histórico y cultural de las etnias atlanticenses dentro de la enseñanza de las Ciencias Sociales en el grado tercero de Instituciones Educativas de la ciudad de Barranquilla.
- Diseñar actividades lúdicas para la apropiación del legado histórico y cultural de las etnias atlanticenses dentro de la enseñanza de las Ciencias Sociales en el grado tercero de Instituciones Educativas de la ciudad de Barranquilla.
- Implementar actividades lúdicas para la apropiación del legado histórico y cultural de las etnias atlanticenses dentro de la enseñanza de las Ciencias Sociales en el grado tercero de Instituciones Educativas de la ciudad de Barranquilla.
- Valorar el desarrollo de las actividades lúdicas para la apropiación del legado histórico y cultural de las etnias atlanticenses dentro de la enseñanza de las Ciencias Sociales en el grado tercero de Instituciones Educativas de la ciudad de Barranquilla.

5. MARCO TEÓRICO

En el presente proyecto de innovación pedagógica se plantea explorar el impacto de la implementación de las actividades lúdica en el aula y en los procesos de aprendizaje de las estudiantes de tercer grado de la Cruzada Social y el Hogar Mariano a través del análisis de diversas fuentes que dan un soporte teórico y proporcionan directrices que orientan el objeto de estudio desde diferentes definiciones y aportes de los autores.

5.1. LA LÚDICA

Para acercarnos a este concepto, se realiza una revisión teórica de varios autores que ofrecen variedad de aportes que nos aproximan a una mayor comprensión de su significado e importancia, este es el caso de Fullea, (2015), quien define la lúdica como concepto y categoría superior, se concreta mediante las formas específicas que asume, en todo caso como expresión de la cultura en un determinado contexto de tiempo y espacio. Una de tales formas es el juego, o actividad lúdica por excelencia. Y también lo son las diversas manifestaciones del arte, del espectáculo y la fiesta, la comicidad de los pueblos, el afán creador en el quehacer laboral -que lo convierte de simple acción reproductiva en interesante proceso creativo-, el rito sacro y la liturgia religiosa y, por supuesto, la relación afectiva y el sublime acto de amor en la pareja humana. En todas estas acciones está presente la magia del **simbolismo lúdico**, que transporta a los participantes hacia una dimensión espaciotemporal paralela a la real, estimulando los recursos de la fantasía, la imaginación y la creatividad.

Existen tres categorías que condicionan el concepto de lo lúdico: la necesidad, la actividad y el placer.

- La **necesidad lúdica** es la inevitabilidad, la urgencia irresistible de ejecutar, bajo un impulso vital, acciones de forma libre y espontánea como manifestación del movimiento dialéctico en pos del desarrollo.
- La **actividad lúdica** es la acción misma, dirigida conscientemente a la liberación voluntaria del impulso vital generado por la necesidad.
- El **placer lúdico** es el bienestar, la consecuencia estimuladora del desarrollo, alcanzada durante

la satisfacción de la necesidad a través de la actividad.

El acto lúdico definido por Castro Beltrán Iván Darío. (2011), es un acto de recreación en tanto resulta la concreción de ese vital impulso antropológico destinado a propiciar el desarrollo mediante la realización de acciones ejecutadas de forma libre y espontánea, presididas por el reconocimiento que hace el individuo sobre su propia y personal capacidad existencial, lo que equivale a decir: en pleno ejercicio de su libertad.

La necesidad lúdica, como mecanismo del desarrollo humano, surge en la cuna y no desaparece a todo lo largo de la vida. Si en la infancia el juego contribuye a la formación física e intelectual, durante la adolescencia, la juventud y la adultez, tiene como misión esencial reafirmar aspectos que definen la personalidad y la posibilidad de enfrentar y resolver los retos que plantea la vida. Esto es: el desarrollo de aptitudes para aplicar estrategias de pensamiento lógico, táctico y creativo con las que salir adelante frente a cualquier situación, el fortalecimiento de la voluntad y el ejercicio de la toma de decisiones, la cooperación y la reafirmación de la autoestima, entre otros valores humanos.

“Una inadecuada atención a la necesidad lúdica trae como consecuencia trastornos en la conducta, que fomentan el alcoholismo, la drogadicción y la delincuencia en general, lo que atenta contra la buena marcha de la sociedad, por lo que esta debe brindar alternativas para una sana recreación con actividades de contenido educativo, en el tiempo libre”. Fullea, (2015). Según lo anterior podemos afirmar que la actividad lúdica está presente en todas las etapas de nuestra vida, permitiéndonos aprender, interactuar con el mundo y las cosas, reconocerlas y recrearlas.

López, y Gil, (2011) cita a Jiménez, (1996, p. 82). Quien define la lúdica como parte fundamental de la dimensión humana, no es una ciencia, ni una disciplina y mucho menos una nueva moda. La lúdica es más bien una actitud, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego, la chanza, el sentido del humor, el arte y otra serie de actividades (sexo, baile, amor, afecto), que se produce cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que producen

dichos eventos. Al parecer la mayoría de los juegos son lúdicos, pero la lúdica no sólo se reduce a la pragmática del juego. Jiménez (1998), considera que: “La actividad lúdica hace referencia a un conjunto de actividades de expansión de lo simbólico y lo imaginativo, en las cuales está el juego, el ocio y las actividades placenteras. La realización que se deriva de esta práctica transformadora se expresa en placeres y repugnancias personales, frente a situaciones que nos agradan o desagradan debido a los compromisos y predicciones conscientes e inconscientes que nos comprometen” (p.11).

Siguiendo con los autores López, y Gil, (2011), argumentan que uno de los planteamientos de los que ha partido la lúdica es el de un cuerpo arraigado en lo cultural, el juego solo tiene sentido en un contexto cultural y es solo a partir de las costumbres culturales que éste se da como producción y creación (Fink, 1966; Jiménez, 1996; Huizinga, 1968). También se ha considerado la lúdica a partir del organismo. Autores como Carlos Alberto Jiménez (1996) parten de la evolución del cerebro límbico y la corteza cerebral para que el ser humano llegue

a sus máximos desarrollos lógicos, intelectivos y creativos, y así mismo a la posibilidad de crear comportamientos lúdicos que le den sentido a su existencia y a su supervivencia en contextos amenazantes y cambiantes, todo esto colocado en una perspectiva filogenética, que le daría una connotación de ser lúdico a partir de la experiencia, recogida por más de dos millones de años. Esta perspectiva coloca al cuerpo, y así mismo a la lúdica, en una mirada evolucionista, igualmente dualista, pues establece una fuerte división entre lo que nos pasa cuando jugamos y cuando no lo hacemos

Las afirmaciones anteriores nos hacen comprender la importancia de proponer a los niños algo que les sea interesante, en este caso específicamente actividades basadas en el juego que estimulen la imaginación y creatividad ya que éstas captan el interés y propician la espontaneidad natural que posee el niño, sus intereses, sus gustos, su forma de afrontar las situaciones, hasta la recreación de su realidad.

Medina, (1990). define la lúdica como: *“El conjunto de actividades dirigidas a crear unas condiciones de aprendizaje mediadas por experiencias gratificantes y placenteras, a través de propuestas metodológicas y didácticas no convencionales en las que se aprende a aprender, se aprende a pensar, se aprende a hacer, se aprende a ser, se aprende a convivir y se aprende a enternecer”* (p.37).

En este orden de ideas, para Medina la lúdica adquiere gran importancia por el hecho de que convoca la actividad cognitiva haciendo madurar la inteligencia de quien la realiza, desarrolla la capacidad de aprender del error, lo cual promueve el trabajo optimista. La actividad lúdica fortalece las relaciones sociales, en vista de que desarrolla cualidades como la nobleza, la generosidad, la amabilidad y la comprensión, siendo estas fundamentales para el trabajo cooperativo en condiciones placenteras. Lo que nos lleva a pensar que la lúdica, promueve el desarrollo de las relaciones intra e inter personales, siendo estas necesarias para la interacción y la buena convivencia durante el proceso escolar, sobre todo cuando en nuestras aulas se trabaja también la metodología del trabajo colaborativo, entendiendo que uno es el complemento del otro para dar el mejor resultado, cuando un niño o niña se siente bien consigo mismo y con sus compañeros lo evidencia a través de sus actitudes en su diario vivir.

Según el autor es necesario que los espacios que se brinden a los niños para el desarrollo del aprendizaje sean lúdicos, placenteros con el fin de lograr despertar el interés por las temáticas que se presenten en el aula de clase, de ésta forma los niños estarán más motivados y dispuestos a participar en las actividades que se le propongan, mientras disfrutan del proceso de aprender.

Poso, Navarro, Sepúlveda y Laguna, (2015), citan a (Jiménez, 2002, p. 42). quien argumenta que la lúdica es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego. La chanza, el sentido del humor, el arte y otra serie de actividades (baile, amor, afecto) que se producen cuando se interactúa con otros, sin más recompensa que la gratitud que generan dichos eventos.

La lúdica es una actividad complementaria del desarrollo del ser humano que le da sentido a la vida y la enriquece diariamente.

La lúdica adorna la vida, la completa y es, en este sentido, imprescindible para la persona, como función biológica para la comunidad, por el sentido que encierra, por su

significación, valor expresivo, y las conexiones espirituales y sociales que crea; en una palabra, como función cultural (Huizinga, 2005, p. 26).

La lúdica es una manera de vivir la cotidianidad, es decir, de sentir placer y valorar lo que acontece percibiendo como acto de satisfacción física, espiritual o mental. La actividad lúdica propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas.

En concordancia con lo anterior Huizinga, 2.000 (p.17), plantea que la forma más usual de la lúdica en la sociedad está representada por el juego. El autor considera el juego como lo más serio de la existencia, pues a través de este se le da forma a la propia existencia, nos da a conocer las características del juego, entre ellas están:

- La libertad, pues “el juego es libre”
- El juego no es la vida corriente o la vida propiamente dicha, sino que el juego es un “como si”, “en este “como si”, del juego reside una conciencia de inferioridad, un sentimiento de broma opuesto a lo que va en serio, que parece ser algo primario, en este sentido Huizinga nos quiere dar a entender que en el juego se dan dos fenómenos, el de la broma (no serio) y lo serio del juego”.
- Una tercera característica del juego según Huizinga es su “carácter desinteresado”, en tanto que lo que se juega es un “algo” que no pertenece a la vida, es decir, se halla fuera del proceso de satisfacción de necesidades y deseos, es por esto por lo que el juego posee una autonomía y una pureza propia, el juego es un presente pleno de sentido, en donde el tiempo es suspendido, es siempre positivo en sentido de ser una experiencia de plenitud.
- La cuarta característica del juego es la de convertirse en un “intermezzo” de la vida cotidiana, como un complemento de la vida:

“Así es como se nos presenta el juego en primera instancia: como un intermezzo de la vida cotidiana, como ocupación del tiempo de recreo. Pero ya en esta su propiedad de diversión regularmente recurrente, se convierte en acompañamiento, complemento, parte de la vida misma en general. Adorna la vida, la complementa y es, en este sentido imprescindible para la persona, como función biológica, y para la comunidad por el sentido que encierra, por su

significación, por su valor expresivo y por las conexiones espirituales y sociales que crea, en una palabra, como función cultural” Huizinga o.p. (Pág. 22)

Según Huizinga el hombre a través de la historia, y como parte de una sociedad se ve en la necesidad de hacer su vida más agradable, amena y amable para hacer soportable su existencia, es así como nos demuestra el carácter lúdico de las diferentes manifestaciones culturales en la sociedad a través del juego, la poesía, la cultura, el arte, la música que se han visto a través de los tiempos y como cada uno se muestra de una forma innata en el ser humano para expresar su sentir de manera clara, desprevenida y espontánea para darle forma a su propia existencia.

Araujo (2013), plantea que lúdica es un espacio de recreación que se enmarca en el juego pero a su vez desarrolla el potencial intelectual y socio afectivo. (Holzapfel, 2003). Teniendo en cuenta lo planteado por el autor, la lúdica la podemos utilizar como una actividad con el fin de aprender, conocer y ser mejores individuos, es decir poner en práctica los tres saberes: conocer, hacer y ser.

Araujo Cita a Vygotsky y Piaget quienes consideran que el juego permite avanzar a nuevas etapas cognitivas y socio afectivas (Ofele 2004), porque a través de este el estudiante pone en marcha sus capacidades, habilidades haciendo uso de las operaciones mentales de acuerdo con su desarrollo evolutivo. Al poner en práctica sus operaciones mentales hace en el estudiante un cambio en su estructura mental y por ende en sus relaciones socio afectivo.

Construyendo un individuo con capacidades cognitivas como también con habilidades sociales a través de las actividades que más les gustan, en este caso lúdicas.

Haciendo uso de la lúdica se orienta y potencializa hacia la práctica transformadora y al cambio social (Izaguirre, 2005), haciendo uso de varias categorías como son la creatividad, la autoestima, la resiliencia, la imaginación, la misma voluntad de los participantes.

Asimismo, García (2006) considera que el juego tiene una importancia primordial en el crecimiento y desarrollo de los niños y niñas desde las primeras etapas de la vida. Esto podemos observar en el mismo desarrollo del individuo que a través del juego manipula y experimenta con todo lo que le rodea e

incluso con su mismo cuerpo.

De hecho, Piaget y Vigotsky defienden la importancia de un entorno enriquecido, estimulante de los procesos infantiles de desarrollo, porque el aprendizaje se produce de manera espontánea producto de la misma exploración del entorno ya que se combinan el contacto

físico con el pensamiento. Para Vygotski todas las funciones superiores se originan como relaciones entre seres humanos (García 2006), esta afirmación sostiene aún más que las actividades lúdicas permiten hacer individuos más motivados por aprender los contenidos, para acatar órdenes y cumplir reglas o normas donde un colectivo interactúan. Y en una institución educativa el estudiante puede construir su propio conocimiento a través del análisis de la experiencia social.

El juego puede intervenir en todos los ámbitos de desarrollo que integran el ser humano. Desde el punto de vista biológico, la actividad lúdica ayuda a la estimulación de las fibras nerviosas, contribuyendo al desarrollo del sistema muscular y nervioso y al crecimiento del cerebro (García, 2006). Esta afirmación precisa el uso de las operaciones mentales y funciones cognitivas permitiendo así un mejor desarrollo mental, de razonamiento. Pero también genera un individuo con unas mejores relaciones sociales, donde la comunicación juega un papel importante porque expresa sus ideas, formas de pensar e incluso su capacidad de convencer a los demás, decir reconocer su capacidad de liderazgo.

De acuerdo a lo anterior se puede inferir que, la lúdica interviene en muchas de las dimensiones del ser humano, no podíamos dejar de lado el ámbito de lo cultural, teniendo en cuenta que las actividades y en especial el juego va ligado a una cultura de la cual forma parte, en opinión de Guilles, (2013) Para un niño el juego es el lugar de la creación cultural por excelencia, entendido este como una forma de explicar, entender y representar las actividades humanas, supone una interpretación específica de su relación con el mundo para existir.

El niño, debería aprender a jugar y la primera persona encargada de esta importante actividad es la madre. El niño poco a poco va entendiendo el juego hasta tomar el con otro grupo de niños el lugar de su madre. Así el niño va aprendiendo, entendiendo y asumiendo diferentes roles en diferentes juegos, para esto es necesario tener en cuenta que para jugar existe una cultura que define el juego, lo hace posible y para realizarlo comprende sobre sus mismas formas solitarias una actividad cultural que

supone la adquisición de estructuras que el niño va a retomar de manera más o menos personalizada para cada nueva actividad lúdica.

De acuerdo con cada grupo humano existe una cultura lúdica, de enriquecimiento y desarrollo cultural que le permite al jugador jugar y enriquecer progresivamente su actividad lúdica, La cultura lúdica es un conjunto de procedimientos que hacen posible el juego. De hecho, Bateson y Goffman, consideran al juego como una actividad de segundo grado, es decir, que supone retomar significaciones de la vida cotidiana para darles otro sentido, que continúa la idea de ruptura con las significaciones de la vida cotidiana. Disponer de una cultura lúdica es disponer de un cierto número de reparos que permiten interpretar como juego las actividades que a otros pueden no parecerles tales.

La cultura lúdica específicamente son las reglas de juego, son las que cada grupo humano establece y hacen parte de su cultura, los esquemas que cada grupo establece para organizar un juego, estas evolucionan de un tema a otro y se nutre de elementos de la cultura del entorno del niño para ajustarlo al juego, cambian según los medios sociales, la edad, los intereses y el género.

Podríamos entonces considerar que mediante el juego el niño tiene acceso a la cultura, claro que esto depende en gran medida de las experiencias del niño ya que con cada una de esas experiencias obtiene un aprendizaje que proviene de su propia experiencia y de su relación con los otros, el desarrollo de su creatividad, su interpretación y de su cultura.

5.2 ESTRATEGIAS LÚDICAS PEDAGÓGICAS

5.2.1 Concepto de estrategias pedagógicas

Camacho, Flórez, Gaibao. (2012), citan a Gastón Mialaret quien, en el Diccionario de ciencias de la educación, define estrategia como “la ciencia o arte de combinar y coordinar las acciones con vistas a

alcanzar una finalidad. Corresponde a una planificación para lograr un resultado con proposición de objetivos a alcanzar y medios considerados para lograrlo”.

Espasa (2002), plantea que una estrategia de aprendizaje son reglas que permiten tomar las decisiones adecuadas en el momento oportuno en relación con el aprendizaje. Las estrategias tienen un carácter propositivo, intencional; implican, por tanto, y de forma inherente, un plan de acción, frente a las técnicas que son marcadamente mecánicas y rutinarias. Forman un conjunto de operaciones mentales: selección, organización, planificación, que realiza el alumno cuando se enfrenta a su tarea de aprendizaje con el propósito de optimizarlo. Las estrategias facilitan la adquisición, procesamiento, transformación y recuperación de la información. Tienen un carácter intencional y están sujetas a entrenamiento.

En el contexto educativo actual se tiende a definir una estrategia con actividades que se desarrollan esporádicas en una planeación, sin embargo, según la definición anterior una estrategia comprende toda una planificación con objetivos claros y obtención de resultados de un proceso.

Un grupo de investigadores define una estrategia pedagógica como un sistema de acciones que se realizan con un ordenamiento lógico y coherente en función del cumplimiento de objetivos educativos. Es decir, constituye cualquier método o actividad planificada que mejore el aprendizaje profesional y facilite el crecimiento personal del estudiante.

Picardo, J. Balmore, P. & Escobar, B. (2004) definen las estrategias que se aplican a partir de la comprensión de la pedagogía de la humanización las cuales son:

Estrategias cognitivas: permiten desarrollar una serie de acciones encaminadas al aprendizaje significativo de las temáticas en estudio.

- Estrategias metacognitivas: conducen al estudiante a realizar ejercicios de conciencia del propio saber, a cuestionar lo que se aprende, cómo se aprende, con qué se aprende y su función social.
- Estrategias lúdicas: facilitan el aprendizaje mediante la interacción agradable, emocional y la aplicación del juego.

- Estrategias tecnológicas: hoy, en todo proceso de aprendizaje el dominio y aplicación de las tecnologías, hacen competente a cualquier tipo de estudiante.
- Estrategias socioafectivas: propician un ambiente agradable de aprendizaje.

En la comprensión de la Pedagogía de la humanización, la intención de estas estrategias es el logro de un aprendizaje significativo mediante la experimentación de un ambiente agradable de interacción social y académica donde la lúdica, el arte, la técnica, el método y la cognición arman una experiencia de crecimiento multidimensional.

La lúdica es la estrategia pedagógica que hemos tomado para llevar a cabo el presente proyecto de innovación, considerando su pertinencia en la consecución de los objetivos propuestos, considerando su papel fundamental en el proceso de aprendizaje de los niños, debido a que, por ser una necesidad innata del ser humano, estimula y favorece el desarrollo del pensamiento y la creatividad, generando disfrute por la adquisición de nuevos conocimientos. No obstante, en muchas instituciones educativas esta práctica pedagógica sólo se tiene en cuenta en los niveles que corresponden a la primera infancia y en los otros niveles de educación primaria son esporádicas las ocasiones en que se promueven experiencias lúdicas para enriquecer y facilitar el proceso de aprendizaje, antes bien se enfocan en una rutina cada vez menos placentera, lo que conlleva al aburrimiento y al desinterés por la adquisición del conocimiento. A pesar de la importancia que puede representar estas actividades, muchas veces no son tenidas en cuenta ya que el hecho de cumplir con una programación, dar respuestas positivas a las diferentes evaluaciones propuestas por el MEN y otras actividades escolares que se tornan inflexibles, impiden crear espacios de verdadera autonomía y libertad lúdica porque para muchos no conllevan a ningún aprendizaje en concreto.

Posso, et al (2015) citan a Waichman (2000), quien en su opinión considera que es imprescindible la modernización del sistema educativo para considerar al estudiante como un ser integral, participativo, de manera tal que lo lúdico deje de ser exclusivo del tiempo de ocio y se incorpore al tiempo efectivo

de y para el trabajo escolar.

Igualmente citando a Torres (2004), plantea que lo lúdico no se limita a la edad, tanto en su sentido recreativo como pedagógico. Lo importante es adaptarlo a las necesidades, intereses y propósitos del nivel educativo. En ese sentido, el docente debe desarrollar la actividad lúdica como estrategias pedagógicas respondiendo satisfactoriamente a la formación integral del niño y la niña.

A partir de estas afirmaciones es importante tener en cuenta que la lúdica más que sólo jugar, encierra actividades y experiencias maravillosas que le facilitan al niño la relación con el conocimiento, con su entorno y con la sociedad.

Araya (1990), consideran que el niño y la niña despliegan emocionalidad, cognición y motricidad por el juego, en diálogo permanente con los objetos, con los otros sujetos y con su propio cuerpo sentido, cuerpo en acción, haciéndolo capaz de elegir con quien jugar, a conocer el tipo del juego y las estrategias del mismo que son características propias de los juegos. Si en la academia se utiliza la lúdica como una estrategia dejamos a un lado la rutina que conlleva a estudiantes desmotivados, deserciones y hasta mortalidad académica. De ahí la importancia de implementar una estrategia innovadora que generen cambios de actitud en los estudiantes e incluso en los mismos docentes, que también expone malestar por la rutina.

El juego por su propia caracterización no debería tener otra finalidad que la alegría o el placer de jugar con el otro, con el entorno, la sensación de vida colmando el cuerpo – mente que somos.

Por esta razón expuesta por el autor tomamos el juego como estrategia innovadora para la enseñanza de las Ciencias Sociales en los grados terceros, para hacer de ellas unas estudiantes activas, motivadas, con ganas de aprender y sobre todo poner en práctica lo aprendido en su vida diaria. Pero también con el uso de la estrategia lúdica le enseñamos abordar situaciones problemáticas, darle solución y le sirvan de ejemplo para su propia vida. Sin dejar a un lado que a través del juego también aprende a trabajar en equipo, a respetar los espacios y ser solidarias con sus compañeras.

Relacionado con lo anterior, Estupiñán, (2013) considera que una forma de establecer una buena

relación con los niños, lograr tener una empatía con ellos, llegar a conocerlo y saber cuáles son sus expectativas y puntos de vista es observando la manera como juega ya que el juego es para estos pequeños gigantes una forma de vida, por medio de este pueden expresar sus deseos, soñar, hacer su propio mundo, crear sus reglas, reflejar sus inquietudes, puntos de vistas, expectativas, metas futuras, etc. y lo hacen de una forma espontánea, sin inhibirse, de manera libre. Es tan importante el juego para los niños que no se concibe que los niños no realicen esta actividad de forma constante. Todos los seres humanos del mundo hemos asumido esta actividad en esta etapa de nuestra vida ya que es la forma de estar y entender el mundo, una manera de como poco a poco los hombres y mujeres nos vamos insertando en las cuestiones de la vida adulta y vamos logrando desarrollar nuestras diferentes dimensiones.

Estupiñán Cita la Unesco (1980), al considerar que el juego constituye por lo demás una de las actividades educativas esenciales y merece entrar por derecho propio en el marco de la institución escolar, mucho más allá de los jardines de infantes o escuelas de párvulos donde con demasiada frecuencia queda confinado. En efecto, el juego ofrece al pedagogo a la vez el medio de conocer mejor el niño y de renovar los métodos pedagógicos. Su introducción en la escuela, empero, plantea numerosos problemas, máxime cuando los estudios sobre el juego son todavía relativamente escasos y no han conducido a la elaboración de una teoría que responda a las diversas interrogantes que suscitan las actividades lúdicas.

Muy a pesar y en contradicción con lo que vive y le gusta a el niño (a), en las instituciones educativas no se tiene en cuenta esta importante actividad, como parte de sus metodologías y didácticas dada la complejidad de sus características y las mismas condiciones que constituyen la escuela.

Para Caillois. (1986), citado por Estupiñán, (2013) plantea las siguientes características del juego:

- Libre: a la que el jugador no puede ser obligado sin que el juego pierda inmediatamente su carácter de diversión atractiva y gozosa.
- Separada: circunscrita en límites de espacio y de tiempos precisos y fijados de antemano.

- Incierta: cuyo desarrollo no puede determinarse, y cuyo resultado no puede fijarse previamente, dejándose obligatoriamente a la iniciativa del jugador cierta latitud en la necesidad de inventar.
- Improductiva: que no crea bienes, ni riqueza, ni elemento nuevo alguno; y, salvo transferencias de propiedad dentro del círculo de los jugadores, conducente a una situación idéntica a la del comienzo de la partida.
- Reglamentada: sometida a reglas convencionales que suspenden las leyes ordinarias e instauran momentáneamente una legislación nueva, única que cuenta.
- Ficticia: acompañada de una conciencia específica de realidad segunda o de franca irrealidad en relación con la vida ordinaria.

Así definidos, los juegos pueden clasificarse en cuatro grandes categorías según Caillois. (1986)

- Juegos que hacen intervenir una idea de *competición*, de desafío, lanzado a un adversario o a uno mismo, en una situación que supone una igualdad de oportunidades al comienzo.
- Juegos basados en el *azar*, categoría que se opone fundamentalmente a la anterior.
- Juegos de *simulacro*, juegos dramáticos o de ficción, en los que el jugador aparenta ser otra cosa que lo que es en la realidad.
- Finalmente, los juegos que “se basan en la búsqueda del vértigo y que consisten en *intento* de destruir, por un instante, la estabilidad de la percepción y de imponer a la conciencia lúcida una especie de pánico voluptuoso.

A pesar de que se reconoce que las actividades lúdicas, especialmente el juego es muy importante para los niños, en Colombia no se ha establecido una directriz clara al respecto para introducirlo como parte de sus metodologías y didácticas de enseñanzas en la etapa escolar.

Ello conduce a que los docentes que nos hemos interesado por hacer de esta estrategia una innovación acorde con los intereses de los niños y niñas, nos quedemos con que en las instituciones educativas faltan muchos recursos para desarrollarlas; A pesar que se reconoce que las actividades lúdicas, especialmente el juego es muy importante para los niños, en Colombia no se ha establecido una directriz clara al respecto para introducirlo como parte de sus metodologías y didácticas de enseñanzas en la etapa escolar. Sin embargo, muchos docentes muestran su interés en tomar esta estrategia de innovación

para el buen desarrollo de los procesos de aprendizaje, teniendo en cuenta los intereses de las niñas y niños, aunque en muchas instituciones no se cuente con los recursos suficientes para el desarrollo de las actividades.

Al niño de hoy en día en las escuelas se les trata como adultos, se les “castra” su niñez con exigencias de dar resultados a unas pruebas en las cuales estamos incluidos todos los que tenemos que ver con este proceso educativo y que en ese afán por mejorar atropellamos a nuestros niños enseñándoles o más bien exigiéndoles a comportarse como adultos asumiendo con responsabilidad y compromiso su educación pasando desde todo punto de vista por los reales intereses que tienen.

Es necesario pensar en la humanización de la educación, en una educación que piense realmente en los intereses de los niños y niñas ya que cada escuela debe ser un escenario incluyente, justo y equitativo, donde los niños (as) y maestros somos ejes centrales para poder conocernos realmente y lograr avanzar y la lúdica puede ser un camino ideal para lograrlo.

Lo que debe tener en cuenta todo docente es favorecer la relación socio afectiva con los niños, planteando acciones motivadoras de acuerdo a las necesidades e intereses de sus estudiantes pues de esta forma se conectará con cada uno para motivarlos a participar activamente en la adquisición de sus conocimientos, al respecto lafrancesco (2003) expresa que: *“El educador mediador debe crear un ambiente propicio para motivar al niño, y aprovechar toda inquietud del estudiante, pues es una buena oportunidad para orientar su aprendizaje y canalizar sus intereses y expectativas”*.

Para orientar la actividad docente encaminada a ofrecer espacios verdaderamente placenteros en el aula, el MEN (Ministerio de educación Nacional) en el Decreto 22 47 de 1997 en su artículo 13 plantea unas directrices que instituciones educativas deberán atender para la organización y desarrollo de sus actividades y de los proyectos lúdico pedagógicos, las cuales son: 1. La identificación y el reconocimiento de la curiosidad, las inquietudes, las motivaciones, los saberes, experiencias y talentos que el educando posee, producto de su interacción con sus entornos natural, familiar, social, étnico, y cultural, como base para la construcción de conocimientos, valores, actitudes y comportamientos. 2.

La generación de situaciones recreativas, vivenciales, productivas y espontáneas, que estimulen a los educandos a explorar, experimentar, conocer, aprender del error y del acierto, comprender el mundo que los rodea, disfrutar de la naturaleza, de las relaciones sociales, de los avances de la ciencia y de la tecnología. 3. La creación de situaciones que fomenten en el educando el desarrollo de actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, autoestima y autonomía, la expresión de sentimientos y emociones, y la construcción y reafirmación de valores. 4. La creación de ambientes lúdicos de interacción y confianza, en la institución y fuera de ella, que posibiliten en el educando la fantasía, la imaginación y la creatividad en sus diferentes expresiones, como la búsqueda de significados, símbolos, nociones y relaciones. 5. El desarrollo de procesos de análisis y reflexión sobre las relaciones e interrelaciones del educando con el mundo de las personas, la naturaleza y los objetos, que propicien la formulación y resolución de interrogantes, problemas y conjeturas y el enriquecimiento de sus saberes. 6. La utilización y el fortalecimiento de medios y lenguajes comunicativos apropiados para satisfacer las necesidades educativas de los educandos pertenecientes a los distintos grupos poblacionales, de acuerdo con la Constitución y la ley. 7. La creación de ambientes de comunicación que, favorezcan el goce y uso del lenguaje como significación y representación de la experiencia humana, y propicien el desarrollo del pensamiento como la capacidad de expresarse libre y creativamente. 8. La adecuación de espacios locativos, acordes con las necesidades físicas y psicológicas de los educandos, los requerimientos de las estrategias pedagógicas propuestas, el contexto geográfico y la diversidad étnica y cultural. 9. La utilización de los espacios comunitarios, familiares, sociales, naturales y culturales como ambientes de aprendizajes y desarrollo biológico, psicológico y social del educando. 10. La utilización de materiales y tecnologías apropiadas que les faciliten a los educandos, el juego, la exploración del medio y la transformación de éste, como el desarrollo de sus proyectos y actividades. 11. El análisis cualitativo integral de las experiencias pedagógicas utilizadas, de los procesos de participación del educando, la familia y de la comunidad, de la pertinencia y calidad de la metodología, las actividades, los materiales, y de los ambientes lúdicos y pedagógicos generados.

Según lo anterior es fundamental resaltar que la lúdica no es solo juego y que únicamente esta sirve para recrear o entretener; a partir de la lúdica como metodología de aprendizaje, se pueden potenciar las estructuras mentales, las habilidades y destrezas de una persona para ejecutar una acción, debido a

que el disfrute que encuentra en dicha actividad lo motiva a dar más de sí mismo, y genera por lo tanto mayores y mejores resultados en su aprendizaje.

Camacho y Flórez, (2012) plantean que en la práctica docente es de vital importancia el desarrollo de actividades que fortalecen la autoconfianza, el trabajo en equipo y el conocimiento, por lo cual en el proceso formativo, dichas estrategias se convierten en herramientas que permiten el acercamiento al conocimiento de manera didáctica y grata, para desarrollar habilidades y destrezas en los educandos, este es el ambiente académico que necesita nuestra sociedad y que a su vez reclaman los estudiantes quienes, en ocasiones no encuentran sentido a la educación.

Diferentes estudios demuestran que las prácticas lúdicas producen mayor secreción a nivel cerebral y son procesos fundamentales en la búsqueda del sentido de la vida, porque alejan algunos comportamientos violentos, permiten la liberación del estrés, contribuyen a la estabilidad emocional y al mejoramiento de los estados de ánimo. A su vez están asociadas a la risa, la cual tiene bases cognitivas ligadas con la inteligencia, se dice que un ser que ríe es un ser propicio a la creatividad y a la ausencia de comportamientos violentos.

Según estos autores, desde la Pedagogía de la humanización los componentes de una estrategia lúdica son los siguientes:

- Nombre de la estrategia: Término corto que identifica la estrategia.
- Población objeto: Hace referencia a quiénes va dirigida la estrategia.
- Propósito: Permite identificar la intención o el objetivo que se quiere desarrollar a través de la estrategia lúdica, para fortalecer el proceso de aprendizaje en el estudiante, propiciar un ambiente de integración.
- Acciones: que se aplicarán para el desarrollo de la estrategia sensibilizando al estudiante a integrarse en el juego y desarrollar el conocimiento que se pretende.
- Herramientas: Son los métodos e instrumentos de trabajo que se utilizan para desarrollar y lograr así el propósito de la estrategia lúdica, ejemplo el juego, las técnicas entre otros.

- Recursos: Son todos los elementos que se utilizarán para la actividad lúdica que se pretenda realizar para generar el proceso de aprendizaje, ejemplo: pañuelo, video beam.
- Proceso: Es la secuencia de todos los pasos para realizar la estrategia dado que ésta no es una acción aislada e improvisada sino que en la estrategia lúdica debemos tener un punto de partida y punto de llegada, para cumplir el objetivo.
- Resultados: Se evidencian una vez aplicada la estrategia, permiten la reflexión sobre el objetivo propuesto y el logro alcanzado, es decir que permite evaluar si se ha cumplido los objetivos que se plantearon en el propósito de generar la estrategia lúdica.

5.3 EL PAPEL DEL DOCENTE EN LA IMPLEMENTACIÓN DE ESTRATEGIAS LÚDICAS

Si bien es cierto que el docente es el responsable de propiciar un ambiente de motivación en sus clases, pocas veces se reflexiona sobre lo importante y fundamental que es la motivación del docente para llevar a cabo su práctica pedagógica, desde el momento mismo de la planeación de la clase, el docente motivado experimenta sensaciones de emoción, gusto, ganas y expectativa, por lo que está preparando, es como si se preparara para su mejor puesta en escena, procura dar lo mejor de sí, su creatividad se hace presente para proponer mejores estrategias de aprendizaje y cuando el momento llega, su entusiasmo desde el inicio, logra contagiar e involucrar gustosamente a sus estudiantes a las nuevas experiencias de aprendizaje.

Es precisamente en el docente motivado donde inicia las mejores y placenteras relaciones en el aula para el disfrute plena y de doble vía por el aprendizaje, porque el docente es feliz mientras comparte y guía el proceso y los estudiantes son felices mientras aprenden.

De acuerdo con lo anterior, Bolívar (2002). plantea: *“Inclusive al interior de modelos considerados avanzados, como el socio constructivista, la actitud profesoral no es motivo de reflexión. Se supone, por ejemplo, que basta con conocer los estadios del desarrollo del pensamiento del educando, sus*

estructuras mentales y preconceptos, para escuchar su aprendizaje. Al respecto debe recordarse que Ausubel sentenció, de modo radical, que si el profesor averigua lo que el alumno sabe podrá enseñar en consecuencia (en: Sacristán y Gómez 1996). Piaget y Vigostky tampoco se ocupan del asunto actitudinal en clase”.

La realidad nos muestra que, en el sistema educativo para algunos docentes lo más importante es el contenido de los programas curriculares, cumplir con un horario de clase, con unas actividades diseñadas para dar la clase sin importar el impacto que ésta pueda generar en los estudiantes, esto es una clara manifestación de un docente que no está motivado para llevar a cabo su labor por el gusto por lo que hace sino sólo por cumplir con el deber.

Así lo ratifica Bolívar (2002) cuando argumenta que diversas investigaciones cualitativas colombianas y del exterior, han notificado esta hipótesis (Parra Sandoval, 1.995; Bonilla Baquero, 1.997; Woods y Hammersley, (1.995): El tipo de actitud asumida por el docente resulta decisiva, no sólo para la calidad de las interacciones humanas en el aula, sino además para la disposición anímica que el escolar dedicará a la asignatura. De esto último se desprende que todo el esfuerzo de capacitación convencional de un maestro puede irse a tierra con facilidad, como de hecho ocurre si su actitud frente a grupo es fría, distanciadora, poco comunicativa, o en el peor de los casos, francamente autoritaria y humillante.

Por el contrario, una actitud lúdica propiciará el ambiente grato y ameno requerido por estudiante para aprender. Pero ¿qué es una actitud lúdica? La Actitud lúdica es una clara manifestación de inteligencia emocional, en el lenguaje de Goleman (1.996), de inteligencia interpersonal en el lenguaje de Gardner (1.995); o de inteligencia genial, según Gelb (Gelb, 1.999). Puede definirse en principio como la cualidad humana de sentir gusto por lo que uno hace y poder hacer sentir bien a quienes uno trata. Ella se traduce en comportamientos tendientes a levantar el ánimo de un grupo; reducir las actitudes pesimistas de las personas; generar alegrías e iniciativas en el trabajo.

De acuerdo con lo anterior Posso, et al (2015) considera que la lúdica hace referencia al disfrute que produce el juego docente, es decir, trabajar con personas cuya actividad educativa les significa una

permanente confrontación con sus sentidos de la vida, la educación, la escuela, las diferentes maneras de asumir el amor, por su profesión y lo cotidiano, como también las mismas contradicciones que éstas nos producen.

El juego se vive desde la guerra y para el disfrute. En este sentido, la lúdica es igualmente “la capacidad de disfrutar plenamente todos los momentos de la guerra o más concretamente del encuentro con el otro” (Velandia, 2006, p. 2).

La actitud lúdica se hace palpable en comunicar sin ofender, en corregir sin amenazar, en sugerir sin obligar, en aconsejar sin regaños, en reír más y vociferar menos. Todo este comportamiento contribuye en hacer sentir bien al otro, a desbloquear los encuentros, a facilitar el diálogo.

La actitud tradicional del docente genera tensión y ansiedad en el estudiante, bloquea su pensamiento, su capacidad de razonar y de expresar; es el aula del silencio estresante. La actitud lúdica produce confianza, apertura mental y seguridad para hablar; es el aula del conversatorio animado y espontáneo.

5.4. IMPORTANCIA DE LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS EN LA ENSEÑANZA DE LAS CIENCIAS SOCIALES

En el marco de los Estándares Básicos, MEN (2.003) La implementación de la lúdica se constituye como una estrategia innovadora, porque con ella se busca que la enseñanza de las Ciencias Sociales en nuestras instituciones cumpla con sus propósitos la reflexión sobre la sociedad. Se trata de una reflexión que no se queda en la interpretación y comprensión de los hechos sociales y que, a través del estudio y la indagación sistemática promueve conocimientos que orienten la búsqueda del bienestar de la humanidad y la convivencia pacífica de los distintos integrantes.

En la enseñanza de las Ciencias Sociales no basta ofrecer a los estudiantes las herramientas conceptuales y metodológicas propias del área. Ellas son importantes en tanto fundamentan la búsqueda de alternativas a los problemas sociales que limitan la dignidad humana para lo cual es importante forjar en niños, niñas y jóvenes posturas críticas y éticas frente a situaciones de injusticia

social como la pobreza, el irrespeto a los derechos humanos, la contaminación, la exclusión social, el abuso del poder.

Porque los conocimientos de la sociedad cobran sentido cuando se utilizan en la resolución de problemas en la vida cotidiana, puede afirmarse que la formación en Ciencias Sociales siempre está ligada con la acción ciudadana.

Según lo anterior, queda claro el sentido de la enseñanza de las Ciencias Sociales en las instituciones, dada su complejidad es necesario plantear nuevas estrategias de enseñanza que contribuyan a lograr esos objetivos tendientes a la consolidación de un conocimiento que aporte a la formación de seres que conozcan su realidad, la interpretan y generan pensamientos reflexivos y acciones transformadoras, sin embargo como docentes debemos cuestionarnos si ¿realmente este conocimiento está llegando de manera agradable en el aula?, ¿los contenidos cumplen con el objetivo de comprender la realidad? ¿se está desarrollando un pensamiento crítico? Estas y otras reflexiones generan la necesidad de concientizarnos de la necesidad de generar otras alternativas en la práctica pedagógica específicamente en el área, que motiven y despierten el entusiasmo de las estudiantes por participar activamente en las clases, que sientan cada clase como una experiencia placentera, esta necesidad conduce a implementar estrategias lúdicas para la enseñanza del área y que constituye el objetivo central del presente proyecto.

La implementación de la lúdica en la enseñanza del área representa un gran reto para los docentes que tenemos el propósito de transformar nuestra práctica pedagógica y otorgarle el verdadero sentido que tiene el área en la formación de nuestros estudiantes, lo que hace necesario que al realizar la planeación y ejecución de las actividades de aula se planteen de manera creativa situaciones de aprendizaje que estimulan en los estudiantes el interés por su comprensión, flexibilizando los contenidos y abrirse a las enormes posibilidades que ofrece el contexto social para desarrollar proceso de formación más vivenciales a través de experiencias lúdicas con sentido y significado para los estudiantes, siendo este uno de los retos que enfrenta hoy en día la institución escolar.

De acuerdo con lo anterior, se hace necesario tomar los aportes de la lúdica para fortalecer en los

estudiantes un acercamiento y entusiasmo por conocer y profundizar más en el conocimiento de la historia y la cultura de su comunidad y de otras diferentes a la suya.

Para Moreno, (2008). en la etapa escolar es relevante desarrollar actividades lúdicas específicamente de juego ya que estas nos permiten interpretar las realidades de la sociedad pues entendido este como un lenguaje universal, se realiza en todas las culturas y comunidades del mundo, damos a conocer lo que somos, lo que deseamos, soñamos, pretendemos pero también mediante el juego podemos transmitir la historia de una comunidad, sus costumbres, tradiciones, se transmiten valores, hábitos, se desarrollan diferentes formas de socialización, entre muchas otras cosas.

En Colombia a través del juego expresamos nuestra pluriculturalidad, aquí se manifiestan las raíces de nuestras razas indígena, negra, mestiza y blanca, una clara manifestación de esto es el juego tradicional, pues son juegos que van pasando de generación en generación en muchas ocasiones por tradición oral y por juguetes que han permanecido a través de nuestra historia.

5.5. LOS GRUPOS ÉTNICOS EN EL DEPARTAMENTO DEL ATLÁNTICO

Baquero, y De la Hoz, (2.008), en su texto Cultura y tradición oral en el caribe colombiano hace referencia a las relaciones espaciales y ambientales, el departamento del Atlántico limita por el norte y el noroeste con el mar Caribe en una extensión aproximada de 90 km, desde Bocas de Ceniza hasta las salinas de Galerazamba. Al este, con el río Magdalena y el canal del Dique, en calamar; al sur, suroeste y oeste con el departamento de Bolívar desde Calamar hasta las salinas de Galerazamba.

El Atlántico está dividido en 23 municipios y 31 corregimientos; la investigación que realiza el autor se centra específicamente en los municipios de Baranoa, Malambo, Usiacurí, Puerto Colombia, Piojó y Tubará, lugares donde se han encontrado asentamientos indígenas, es por ello que el poblamiento de estos territorio tiene una tradición predominantemente amerindia, la cual se evidencia en los suelos donde se encontraron entierros, concheros, basureros que demuestran las formas de adaptación, luchas por la supervivencia, creencias e incidencias del pasado en el presente.

Las raíces amerindias de los actuales municipios se muestran en el censo de siglo XVIII, época en la

que sus pobladores fueron sometidos a un nuevo orden social, económico, cultural y territorial, representado a través de instituciones y organizaciones como la encomienda y los pueblos de indios.

Baquero, A. (2008) en sus investigaciones sobre el caribe colombiano plantea que el grupo étnico que habitó el departamento del Atlántico y parte del departamento de Bolívar fue la tribu Mocana, descendientes de la familia lingüística Arawak. Según el cronista Pedro Simón, los Mocanas o macanaes emigraron de la región comprendida entre Maraca pana y Caracas (Venezuela); penetraron la península de la Guajira y se denominaron Wayuu que quiere decir en lengua Arawak “madre de la gente”.

El origen venezolano de los Mocanas en el Caribe colombiano es a la fecha una hipótesis sin probar; a esto respecta la lingüista María Trillos (1998:40) nos dice que a partir de indagaciones bibliográficas puede inferirse que los Mocanas estaban regionalizados hasta las bocas del río Magdalena al oriente de Cartagena, los Malambos ubicados a los alrededores del actual municipio de Malambo, Cipakuas ubicados en los alrededores de la actual localidad de Cibarco, Comapakuas localizados en los alrededores del municipio de Baranoa, Tobarás localizados en los alrededores de la actual localidad de Tubará (Trillos, 1998). Como se observa los que poblaron el departamento del Atlántico, y parte del departamento de Bolívar se llamaron a sí mismos Mocanas.

Las muestras de fauna están representadas por especies terrestres, medianas y pequeñas, como son conejo, ratón iguana, venado, armadillo ñeque Armadillo. En diferentes excavaciones arqueológicas se han encontrado restos óseos de especies de pescado medianas y pequeñas, como el bagre, barbudo, chivo insignis), cachagua bocachico la presencia de hicoteas y morrocoyas. También se han encontrado restos de perros y caracoles terrestres; sin embargo, están ausentes los moluscos marinos.

Entre los árboles nativos encontramos grandes variedades tales como: Trupillo, Malambo, camajorú, ceiba blanca, campano, uvito, totumo, guásimo, roble morado, guacamayo, canalete, matarratón, carrito o ceiba colorada, acacia, canalete, olla de mono, cactus.

De acuerdo con Romero, A. (1998), En esencia, la base económica de los municipios en cuestión se

encuentra distribuida en el agro; por lo tanto, todo lo relacionado con los modos de vida, la cultura, la misma idiosincrasia, se cimenta desde aquí.

Las voces de los campesinos hacen referencia a los diversos cultivos tradicionales que se cosechaban antes de la llegada de los europeos, como yuca, maíz, ñame, batata, patilla, ají, habichuela. El tiempo elegido para cultivar estaba relacionado con el período de lluvia y las fases de la luna.

Para los cultivos tenían un sistema de trabajo diferente, que es la marea. Si iban a sembrar, cortaban una rama biche, que goteaba bastante cuando la marea estaba alta; ese día no lo usaban ellos para cultivar. El día que iban a cultivar coincidía con la marea seca y para saber si el año iba a ser bueno, si el año iba a ser lluvioso, usaban unos métodos bien raros.

Sobre la apariencia física de los Mocanas, las primeras descripciones de los españoles los muestran como de mediana estatura y...antes grandes que pequeños, de buena razón y discurso, de color bruno como la de todos los demás indios y en algunas partes entre leonado y amarillo, las mujeres de buen parecer y facciones, los hombres sin barbas por la mayor parte el cabello cortado por encima de las orejas bien hechos y fuertes aunque no para trabajo ni buenos para labradores...” (Tovar Pinzón, AHN, Relaciones y visitas a los Andes, Tomo II F: 420).

Arrieta, G. y Baldovino, E. (2013), sostienen en su texto Voces de mis ancestros Mocaná que practicaban según la antropología los entierros Primarios en los bohíos y los secundarios utilizando unas vasijas de arcilla donde depositaban el material óseo del cuerpo humano, tenían la creencia que el muerto comía, bebía y cumplía todas sus necesidades, de ahí que los enteraban con todas sus pertenencias y les ingresaban comida y bebida.

Sostiene Baquero, A. (2008) que aunque el matrimonio en pareja si bien era la regla, la poligamia se practicaba por parte de algunos individuos, pues esta tiene un sentido económico que a la vez le impone su límite: solo los individuos más poderosos política y económicamente tienen “derecho” a practicar la poligamia.

Teniendo en cuenta su coherencia, y no a ningún sistema lógico de construcción de la realidad propia, algunas características y función de algunos personajes y creencias son:

- Las brujas son descritas como mujeres que controlan los caminos, que se convierten en animales, ya

sean micos, patos, zorras, o en frutas o en matas como la patilla. Su gran poder se centraba en hacer dormir, reír, o mecer la hamaca.

-La Mohana: mujer que cuida y preserva las aguas. Sí, sí la Mohana, dicen que la Mohana es la reina de las aguas, la misma ninfa morena, esa que canta Rodolfo Echeverría.

-El señor del monte sale es porque va a ver centellas y huracanes es un señor, un hombre alto con el cabello liso.

Según las investigaciones de Arrieta, G. y Baldovino, E. (2013), Desde el punto de vista político y religioso estos pueblos eran regidos por poderes locales. Sus máximas autoridades estaban representadas por los caciques y por los Mahones o piaches (que era como un cura o sacerdote entre ellos). los caciques mas que verdaderos jefes Políticos eran, la mayoría de veces, una especie de Patriarcas que controlaban una o varias familias.

6. PROPUESTA DE INNOVACIÓN

6.1 Contexto de aplicación

La implementación del presente proyecto de innovación tendrá lugar en las Instituciones Educativas Cruzada Social y Hogar Mariano.

La I. E Cruzada Social es una Institución pública femenina dirigida por la comunidad religiosa del Sagrado Corazón de Jesús siguiendo los preceptos de Santa Magdalena Sofía Barat. Se encuentra ubicada la zona urbana, específicamente en la localidad metropolitana del municipio de Barranquilla – Atlántico, en el barrio la sierra perteneciente al estrato 3.

El modelo pedagógico es Constructivista social cuyo principal objetivo es formar niñas y jóvenes autónomas, críticas de su papel activo en la sociedad, reflexivas y creativas.

La institución brinda servicio a una población de 1.713 estudiantes, distribuidos en los niveles de Preescolar, Básica Primaria Básica Secundaria, Media Técnica.

Las actividades diseñadas se implementarán en la básica primaria en los grados tercero “C y D”, siendo en total 67 estudiantes cuyas edades oscilan entre 8 y 9 años, se caracterizan por ser niñas que les gustan las actividades lúdicas, recreativas, trabajar en equipo, participar en las clases, sobre todo aquellas que requieren de participación activa, siendo este un proyecto que se ajusta a sus necesidades, ritmos y estilos de aprendizaje.

El I. E. D. Hogar Mariano es una institución educativa pública femenina, ubicada en el barrio La Ceiba de la ciudad de Barranquilla, en la localidad Suroccidente, perteneciente al estrato 3.

Sus parámetros educativos son dirigidos bajo el Modelo Pedagógico de la Misericordia, basado en dos corrientes: una teológica, exactamente en la Parábola del Buen Samaritano y una científica, específicamente en la Teoría de la Modificabilidad Estructural Cognitiva. La institución tiene como objetivo formar niñas y jóvenes integralmente con principios marianistas, amantes del evangelio, la vida, la democracia, la ciencia y la tecnología y así alcanzar la calidad integral. La institución brinda sus servicios a una comunidad de 1800 estudiantes, distribuidos en los niveles de Transición, Básica Primaria y Secundaria y Media (grados décimo y undécimo).

Las actividades diseñadas se implementarán de igual manera en la básica primaria, en el grado tercero “D” el cual tiene 36 estudiantes que oscilan entre las edades de 7, 8 y 9 años, se caracterizan por ser niñas que les gustan participar en clases, en actividades culturales, religiosas y cívicas, trabajar tanto individual como en grupo, dar a conocer sus apreciaciones con fluidez verbal y aciertos. De ahí que el proyecto les brinda la oportunidad de poner en práctica sus habilidades, satisfacer sus necesidades y cumplir sus objetivos como estudiantes de esta institución.

Para el diseño de las secuencias didácticas en las dos instituciones, se toma como referente la estructura de los estándares en el área de Ciencias Sociales, específicamente los que forman parte del componente de “Relaciones con la historia y la cultura” propiciando la articulación con los demás componentes del área como: me acerco al conocimiento como científico social y compromisos personales y sociales.

Antes de la implementación, el proyecto de innovación fue socializado con los padres de familia de los grados participantes, las docentes dieron a conocer el tema, los objetivos, la articulación con los

estándares del área, la importancia de la estrategia lúdica en la enseñanza de las Ciencias sociales y las competencias que se desean desarrollar en las estudiantes, los padres de familia manifestaron a través de opiniones aleatorias su aceptación, complacencia y expectativa por el proyecto, manifestaron su colaboración y compromiso durante la implementación. (ver anexo 23)

Los padres también fueron miembros fundamentales en las diferentes etapas de socialización por parte de las jornadas de acompañamiento, donde a través de panel social, entrevistas y plasmado en el informe general para los establecimientos educativos acompañados por el programa becas para la excelencia docente, manifestaron la importancia de la implementación para el desarrollo de las competencias y el fortalecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje de las niñas. Sin embargo, una de las recomendaciones manifestado en el proceso de acompañamiento es realizar por parte de los directivos encuentros pedagógicos para socializar las propuestas para darle continuidad al proyecto.

Así, mismo las docentes autoras del proyecto fueron invitadas para participaron como ponentes en el VIII congreso internacional de investigación educativa organizado por USDE, el objetivo de la participación era presentar practicas pedagógicas innovadoras, la propuesta fue acogida entre los asistentes, cabe destacar que en este momento no se tenían los resultados sistematizados de la misma, solo la percepción de las docentes, padres de familia y estudiantes frente a las actividades realizadas. (anexo 24)

6.2 Planeación de la innovación

Para llevar a cabo la propuesta de innovación se realiza la planeación de seis actividades de clases organizadas en dos secuencias didácticas cuyos contenidos temáticos se encuentran relacionados entre sí, se toman como referentes los lineamientos del MEN, los estándares básicos del área de Ciencias Sociales que se relacionan con las temáticas y consecuentemente se organiza el diseño a través del enfoque por competencias, lo anterior permite la estructuración de las actividades en tres momentos con las que se busca el desarrollo de los componentes del saber conocer, saber hacer y ser, paralelo a esto se diseñan los indicadores de competencias que permiten verificar el proceso de aprendizaje. De

igual manera se especifican los recursos necesarios para cada actividad, los roles que los estudiantes desempeñan y las respectivas actividades formativas de evaluación. Lo anterior se planea teniendo en cuenta los fundamentos teóricos de la lúdica como estrategia didáctica en las diferentes actividades propuestas, las cuales responden al fortalecimiento de las competencias y atendiendo las necesidades e intereses de los estudiantes. Algunas de estas actividades fueron: juego de escalera, rompecabezas, concursos, retos, construcción de maquetas, dramatizaciones, reinados, ferias, visitas al museo, personificaciones, sopa de letras, crucigramas, entre otros; todos relacionados con el tema de las etnias atlanticenses. (Ver anexo 2).

6.3 Evidencia de la aplicación total o parcial de la propuesta de innovación.

A continuación, se presentan los resultados e información recolectada a través de los diarios de campo pedagógicos y a partir de las descripciones de lo transcurrido en clases (Anexo 1), se construyeron las siguientes categorías que abordan lo desarrollado en la práctica pedagógica que se desplegó al implementar las actividades previamente diseñadas.

Caso 1: 3° “D” Hogar Mariano

Categoría: Metodología

Subcategorías:

➤ Estrategia lúdica:

Las estrategias lúdicas aplicadas permitieron una mayor participación de las estudiantes en las actividades como también una integración entre ellas mismas, lo cual podemos evidenciar en diferentes juegos como son rompecabezas, la escalera mocana, dramatizaciones de leyendas, pasarelas, noticieros, feria. Lo anterior lo podemos evidenciar en: *A cada equipo se le hace entrega de un rompecabeza, la docente explica lo que van a realizar.*

➤ Herramientas pedagógicas:

Las herramientas pedagógicas permitieron que las estudiantes plasmarán los conocimientos adquiridos de manera organizada, para lo cual usaron mapa conceptual, flor PEMIS, cuadro comparativo. Lo anterior lo podemos evidenciar en: *Se conforman los grupos de trabajo y cada uno con el texto que busco en casa acerca del asentamiento que le corresponde realizan un cuadro comparativo, donde exprese el antes y después de la población.*

➤ Aprendizaje cooperativo:

Durante la implementación se observó el trabajo en grupo entre las estudiantes donde se pudo evidenciar la cooperación, la solidaridad entre ellas, como también entusiasmo, creatividad en sus trabajos. Se observa en: *Los grupos se organizaron nuevamente y bajo la orden de partida de la profesora iniciaron a buscar las pistas*

Categoría: Contenidos

Subcategorías:

➤ Saberes previos:

Los conocimientos adquiridos en clases anteriores permitieron realizar de una manera mucho más activa y dinámica los contenidos siguientes hasta el punto que las estudiantes manejaban con mucha facilidad los temas dados, lo cual podemos observar en: *La docente pego en el tablero unas fichas, las cuales tienen palabras claves de las clases anteriores.*

➤ Contenidos Disciplinar:

En cada una de las actividades se evidencia claramente el manejo por parte de la docente de los temas dados, hace las explicaciones pertinentes de los contenidos y aclara dudas de los mismos. Realiza habitualmente retroalimentación de los contenidos. Lo anterior se observa en: *La docente en cada intervención aclara dudas y retroalimenta*

Categoría: Ambiente de aula

Subcategorías:

➤ Relaciones entre pares:

En cada una de las actividades se realizaron juegos, trabajos en equipo que de una u otra forma conllevan a mantener relaciones interpersonales entre las mismas estudiantes, dándose así la relación entre pares. Entre estas actividades encontramos el rompecabeza, lectura de cuentos, buscar pistas, representar de manera creativa un producto de la etnia, dramatización de leyendas, organizar la feria de acuerdo al asentamiento que les corresponde. Evidenciándolo en: *Luego se reúnen en grupo y con elementos que se le pidieron con anticipación organizan la dramatización de una leyenda propia del Departamento del Atlántico.*

➤ Relación docentes-estudiantes:

Durante todas las actividades se mantuvo una buena relación estudiantes docentes, esta última resaltando frecuentemente las habilidades, talentos y creatividad de las estudiantes. Pero también dándole indicaciones para que cumplan a cabalidad con los compromisos y la importancia de las buenas relaciones entre ellas, lo cual conlleva a una sana convivencia en el aula de clases. *La docente y las estudiantes se saludan, y escuchan la lectura y reflexión del evangelio que realizan todos los días en la emisora de la institución*

Categoría: Evaluación

Subcategorías:

➤ Evaluación formativa:

Durante el desarrollo de la implementación la docente le manifestaba a sus estudiantes la importancia de un buen comportamiento, de mantener las buenas relaciones entre ellas y la realización de ejercicios que le permiten su formación como ser humano, íntegro y miembro de una sociedad, lo cual se evidencia en: *Una vez culminado la oración del día, la docente dispone a las estudiantes para realizar la actividad en clases a través de ejercicios físicos: levantarse, sentarse, brincar, tocar las palmas, estirarse, y termina con el canto de Noé.*

Categoría: Entorno Escolar

Subcategorías:

➤ Participación de otros sectores:

En las diferentes actividades se presentaron participación de otros sectores como es el caso del apoyo de los padres de familia en la organización de las actividades, interrupciones por parte de la emisora del colegio, del comedor, cuando se llevaban a las niñas a desayunar, la coordinación recogiendo la asistencia de los docentes y otras no específicas, que de una u otra forma intercedieron en los procesos. Una clara evidencia es: *Se presentó una interrupción por mensajes a través de la emisora.*

Teorías que fundamentan la interpretación y análisis

Medina (1999), manifiesta que la Lúdica es El conjunto de actividades dirigidas a crear unas condiciones de aprendizaje mediadas por experiencias gratificantes y placenteras, a través de propuestas metodológicas y didácticas no convencionales en las que se aprende a aprender, se aprende a pensar, se aprende a hacer, se aprende a ser, se aprende a convivir y se aprende a enternecer

Para Gutiérrez Valderrama, M. (2011), las herramientas pedagógicas son tomadas como todos aquellos medios o elementos que intervienen en el proceso de enseñanza – aprendizaje de los estudiantes. Son las que facilitan y optimizan la calidad de la formación que se está impartiendo. Entendidas estas como facilitadoras, es pertinente mencionar cuales son las más utilizadas y definirlas, para poder comprender con mayor facilidad su incidencia en la educación.

Para Prescott (1993), el trabajo colaborativo busca propiciar espacios en los cuales se dé, el desarrollo de habilidades individuales y grupales a partir de la discusión entre los estudiantes al momento de explorar nuevos conceptos, siendo cada uno responsable de su propio aprendizaje.

Desde el constructivismo los conocimientos previos según conocida como “constructivismo psicogenético” (Piaget citado en Clifford, 1982). Clifford siguiendo las ideas piagetianas, considera que el conocimiento previo es una estructura cognitiva que sufre un proceso de acomodación y

asimilación, superponiéndose una a la otra y remplazando esta última a la anterior, es decir, el conocimiento previo se ubica como aquel saber que el sujeto ya ha asimilado y que utiliza para acomodar los nuevos conocimientos en un nivel más avanzado.

Un conjunto de conocimientos, procedimientos y actitudes combinados, coordinados e integrados, vinculados a rasgos de personalidad, que sólo toman sentido en la acción, se adquieren de forma continua con formación más experiencia y permiten desarrollar una función o rol de forma eficiente en un determinado contexto. (Cano, 2007).

Según Piaget (1932), las relaciones entre pares generan un razonamiento moral. Sin embargo, para Vigotsky (Tudge y Rogoff 1989), la interacción con compañeros más competentes permite al niño recibir ayuda respecto a nuevos niveles de comprensión.

Es esencial en los procesos de enseñanza aprendizaje tener en cuenta lo que manifiesta García Morante (1936), que “la ejemplaridad constituye un elemento esencial en la profesión del magisterio. En las otras profesiones no hay ejemplaridad, sino pura y simple eficiencia. En cambio, en el docente la eficiencia de la misma profesión viene condicionada por la ejemplaridad, porque la acción del docente sobre el educando no se cumpliría correctamente si el educando -que es sujeto percipiente- descubriera en el docente los mismos defectos o vicios contra los cuales el docente predica”.

La evaluación formativa está basada en el alumno, es un seguimiento de carácter informativo y orientador que permite al docente y al estudiante conocer su progreso. Se centra en su progreso y en la superación de dificultades que tiene lugar durante el proceso de enseñanza aprendizaje y el objetivo último es favorecer el aprendizaje haciendo al estudiante consciente de sus logros y lagunas. Martínez-Melis (2001).

Hargreaves, A., (1992) define el tiempo del profesor como uno de tipo policrónico. Este se caracteriza por la realización de varias actividades a la vez donde el interés fundamental no es el cumplimiento de horarios sino que de tareas y de transacciones en las cuales el sujeto está involucrado.

¿Que aprendí?

Con la aplicación de la propuesta aprendí que con la implementación de la estrategia lúdica las clases son más dinámicas y generan una mayor participación por parte de las estudiantes.

-Que se pueden aplicar estrategias conocidas de manera lúdica.

-Que las estudiantes sin importar la edad pueden trabajar en equipo, generando en ellas el valor de la solidaridad y cooperación.

-Que de una manera divertida se aprende.

-Que con el uso de buenas estrategias y por ende metodología se logra una mayor participación de las estudiantes e incluso la colaboración de los padres de familia.

Logros:

-Un buen manejo de los estándares, lineamientos, indicadores, saberes.

-El uso de una estrategia innovadora, adecuada a la edad de los estudiantes.

-Implementación de una metodología dinámica, activa, generando una mayor participación por parte de las estudiantes.

-El trabajo colaborativo en las estudiantes, conllevándolas a despertar su espíritu de colaboración y solidaridad entre ellas.

-Una mayor apropiación de los contenidos propios del área.

Obstáculos:

-Durante el desarrollo de las clases se dieron muchas interrupciones por parte de entes externos del aula de clases.

-Diferencias entre las estudiantes que conllevaron a conflictos entre ellas, pero que al final fueron superadas,

-El tiempo estipulado para cada actividad es demasiado corto y se recurrió a otras horas de clases.

-Falta de compromiso por parte de algunas estudiantes al responder trabajos en grupo. (Dramatización de la leyenda en el tema de tradición oral)

CASO 2: 3° “D” I.T.D. Cruzada Social

Categoría: Metodología

Subcategorías:

➤ Estrategias lúdicas

La implementación de las actividades permitió mejorar la participación y motivación de las estudiantes lo que llevó a mejorar el aprendizaje de las estudiantes en el área de Ciencias Sociales, así como se evidencia en el siguiente párrafo:

“La profesora invita a las estudiantes a participar en la actividad lúdica “la escalera”, se les reparte los tableros y las fichas a cada grupo y la docente explica las reglas de juego. Cada grupo va alternando a las niñas para que pasen a tirar el dado.

Para complementar la actividad lúdica, la profesora pega en el tablero unas fichas con dibujos y otras fichas tienen escritas algunos conceptos o ideas sobre la temática que se está tratando, algunas ideas que ayudan a las niñas a construir el nuevo conocimiento”.

➤ Herramientas pedagógicas

Cada herramienta pedagógica utilizada en la implementación de la propuesta, tenía como fin crear espacios de aprendizaje innovadores, motivantes, llamativos sobre las temáticas culturas indígenas atlanticenses, nos llevaron a diseñarlas de acuerdo al propósito que se tenía para cada actividad, esto se evidencia en:

“Muy animadas y atentas las estudiantes se disponen para trabajar en equipo en la lectura del cuento “La curiosidad de Susanita” para luego recrearlo.

La profesora reparte fotocopia del cuento a cada niña para que se haga la lectura de dicho cuento”.

➤ Aprendizaje cooperativo

En las actividades desarrolladas se construyeron nuevas ideas, con la contribución de pares lo cual favoreció a aquellas estudiantes con dificultades y enriquecieron el trabajo de las estudiantes más aventajadas como se evidencia a continuación:

“Las alumnas se muestran animadas y muy participativas de esta actividad. Por grupos y respetando las normas del juego, van pasando teniendo en cuenta lo establecido en el inicio de la clase acerca del uso de los turnos para participar y el respeto por lo que está diciendo su compañera. Unas y otras van participando haciendo uso de sus pre saberes y los nuevos conceptos adquiridos en clase”.

➤ Desarrollo de competencias

Mediante el desarrollo de las actividades lúdicas se logró que las estudiantes desarrollaran competencias básicas en el área de Ciencias Sociales del conocer, hacer y ser, tales como argumentar, reconocer, relacionar, comparar, valorar, proponer, crear y recrear, entre otras competencias que con estas actividades contribuyeron al desarrollo de las mismas para comprender los nuevos contenidos desde sus vivencias, como se evidencia a continuación:

“Posteriormente la docente invita a cada grupo de estudiantes a escoger dentro de una bolsa una palabra relacionada con el tema, con la cual las niñas deben construir un mensaje para promover el conocimiento de los grupos étnicos del Atlántico. Con esta actividad las estudiantes desarrollarán su competencia de resalta el valor de las etnias que poblaron el departamento del Atlántico como parte de su historia”

Categoría: Contenidos

Subcategorías:

➤ Saberes previos

Se tuvieron en cuenta como un punto de partida para fundamentar los nuevos conocimientos como se evidencia a continuación:

“Para incentivar los saberes previos la docente inicia la actividad lúdica “arma tu departamento”, este juego es un rompecabezas de los municipios del departamento del Atlántico, la docente solicita a las alumnas retomar los grupos de la clase anterior para ello da un tiempo de 3 minutos”.

➤ Contenido Disciplinar

En la presente propuesta de innovación se desarrollaron contenidos disciplinares desde la enseñanza de la historia local como posibilidad de establecer relaciones entre la cotidianidad, la narrativa y la Historia, rescatando la historia oral, la cotidianidad y los archivos como fuentes históricas que propician la adquisición de nuevos conocimientos y la construcción de relatos, con las que se supera la acostumbrada memorización y reproducción de contenidos. Haciendo de la historia local, la cotidianidad, la narrativa y las fuentes históricas saberes relevantes para el trabajo escolar, como se evidencia en el siguiente párrafo:

“Así el grupo número 1 pasa a representar la actividad económica de la pesca, ellas deben construir un collage con las herramientas utilizadas por este grupo indígena y la clase de peces que pescaban y consumían.

El grupo número 2 le correspondió trabajar sobre la agricultura, con plastilina y materiales reciclables deben construir una maqueta en donde representen estos cultivos y los productos que cultivaban

El grupo número 3 debe hablar sobre las actividades artesanales realizadas por esta etnia, se les entrega algunos productos artesanales hechos de palma de Iraca y totumo para que los observen los manipulen y puedan socializarle a las compañeras sobre esta actividad.

De igual manera los demás grupos van trabajando en el reto que les tocó desarrollando el reto para socializar a sus compañeras sobre la actividad económica que les correspondió.

Pasado el tiempo destinado para esta actividad, la docente pide a las estudiantes organizarse con disposición de escucha para pasar a la socialización de la actividad realizada en grupo”.

Categoría: Ambiente de aula

Subcategorías:

➤ Relaciones entre pares

En las actividades propuestas se sugirió un trabajo colaborativo, las niñas se reunían, compartían debatían hasta llegar a algunos acuerdos sobre la actividad propuesta, registraban sus ideas mediante dibujos, escritos, esquemas, pequeñas maquetas, organizando las ideas y respuestas obtenidas por su

grupo, además estuvieron atentas a la colaboración de otras personas asumiendo una actitud de respeto y valorando los aportes de estos hacia su proceso formativo esto se evidencia a continuación:

“Al llegar al Museo las recibe diferentes guías que llevan a las estudiantes a realizar el recorrido por el Museo haciendo en sus explicaciones hincapié en todo lo referente a la cultura indígena del departamento del Atlántico (previa solicitud de la docente) Las estudiantes y padres de familia van realizando el recorrido por cada una de las salas, las estudiantes interactúan con los objetos que hay en el Museo, responden preguntas que les hace el guía teniendo en cuenta sus saberes previos y amplían la información con las diferentes visitas realizadas a las diferentes salas que van visitando”.

➤ Relación docente/estudiante

En la implementación de la propuesta tuve muy en cuenta la dinámica de la relación docente / estudiante como una manera de crear un vínculo al interior del aula y establecer empatía como mis estudiantes para mejorar su proceso de aprendizaje a través de acuerdos y actividades motivadoras, lo que se evidencia a continuación:

“La profesora inicia saludando al grupo de estudiantes con la canción: “buenas tardes amiguitas ¿cómo están”? A la cual las alumnas responden llenas de alegría y motivación Luego de este saludo pasa a hacer el encuadre de la clase realizando una breve charla a cerca de aquellos comportamientos que podrían interrumpir la clase y que las estudiantes deben evitar hacer”

Categoría: Evaluación

Subcategorías:

➤ Evaluación Formativa

Al finalizar cada actividad e incluso durante el desarrollo de la misma realicé esta evaluación para verificar a través de esta los logros alcanzados, las dificultades y poder realizar las retroalimentaciones pertinentes a cerca de la temática tratada, lo anterior se evidencia en:

“Para finalizar se sientan a las alumnas en círculo y la profesora les pregunta a cerca de Lo que aprendieron y de ¿Cómo se sintieron?”

A lo que las estudiantes responden de manera motivada que les gustó la clase porque fue muy dinámica, aprendieron a cerca de la ubicación geográfica de los grupos étnicos en el Atlántico y de la importancia de estos grupos en cuanto a su legado y que pudieron participar de forma activa.”

Para averiguar el dominio conseguido por las estudiantes con la finalidad de evaluar determinados conocimientos, destreza, competencias, capacidades adquiridas en función de unas metas de aprendizaje, para lo cual se utilizaron lista de cotejo y rúbricas para evaluar los diferentes trabajos realizados como dice a continuación:

“Posteriormente la docente invita a cada grupo de estudiantes a escoger dentro de una bolsa una palabra relacionada con el tema, con la cual las niñas deben construir un mensaje para promover el conocimiento de los grupos étnicos del Atlántico. Con esta actividad las estudiantes desarrollarán su competencia de resalta el valor de las etnias que poblaron el departamento del Atlántico como parte de su historia”.

Categoría: Entorno escolar

Subcategorías:

➤ Ambiente Escolar

Las actividades lúdicas permitieron mejorar el ambiente escolar y las relaciones entre estudiantes y docentes, esto permitió obtener un mejor resultado y mayor motivación por las actividades académicas motivadoras e incluyentes, que se tuvieron en cuenta para garantizar un buen aprendizaje en las diferentes temáticas como se evidencia a continuación:

“La docente continúa, invitando a las estudiantes a realizar una ronda en el aula de clases, previamente al inicio de la clase la profesora escondió de manera estratégica algunas imágenes y términos relacionados con las actividades económicas propias de la etnia Mocaná”.

➤ Participación de otros actores de la comunidad educativa

Los padres de familia también participaron de algunas actividades de esta implementación ya que desde que se socializó la propuesta se interesaron por la misma y las actividades que se iban desarrollando, esto se evidencia en el siguiente escrito:

“Se integran los padres de familia asistentes, a cada uno de los grupos, se les entrega las insignias tanto a las estudiantes como a los padres de familia, (pañoleta de un color representativo y guía) estos van a colaborar como animadores en la actividad programada”.

Teorías que fundamentan la interpretación y análisis

Azucena Caballero (2010), cuando se refiere a los métodos y pedagogías, afirma que: “el uso de recursos como los juegos sirve para desarrollar todo tipo de destrezas y habilidades en los estudiantes” El juego es una actividad, naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del hombre y en particular su capacidad creadora. Como actividad pedagógica tiene un marcado carácter didáctico y cumple con los elementos intelectuales, prácticos, comunicativos y valorativos de manera lúdica Ocaña, (2009).

Huizinga (1972) sostiene que el juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de -ser de otro modo- que en la vida corriente.

A cerca de las actividades lúdicas Moreno, (2008) afirma que en la etapa escolar es relevante desarrollar actividades lúdicas específicamente de juego ya que estas nos permiten interpretar las realidades de la sociedad pues entendido este como un lenguaje universal, se realiza en todas las culturas y comunidades del mundo, damos a conocer lo que somos, lo que deseamos, soñamos, pretendemos pero también mediante el juego podemos transmitir la historia de una comunidad, sus costumbres, tradiciones, se transmiten valores, hábitos, se desarrollan diferentes formas de socialización, entre muchas otras cosas.

Partiendo de la idea que el alumno es el centro de la actividad pedagógica en estas actividades que planeamos, contextualizamos las acciones pedagógicas a los intereses y expectativas de nuestras estudiantes para que sean significativas y se logre un mejor proceso de enseñanza.

Camacho y Flórez, (2012) plantean que en la práctica docente es de vital importancia el desarrollo de actividades que fortalecen la autoconfianza, el trabajo en equipo y el conocimiento, por lo cual en el proceso formativo, dichas estrategias se convierten en herramientas que permiten el acercamiento al

conocimiento de manera didáctica y grata, para desarrollar habilidades y destrezas en los educandos, este es el ambiente académico que necesita nuestra sociedad y que a su vez reclaman los estudiantes. En nuestra propuesta innovadora resaltamos la importancia de las actividades lúdicas, pues estas pueden dar respuestas más eficaces a las necesidades de los niños hoy, como lo afirma Guillermo Zúñiga (1998) repensar lo que hoy se hace en la pedagogía para descubrir los aportes con que la lúdica puede contribuir para conseguir la aplicación de unos criterios más acordes con los tiempos actuales en que la velocidad de los acontecimientos y las transformaciones exige unos niveles de respuesta casi que inmediatos para estar al ritmo actual del mundo moderno, con una rapidez no imaginada desde la óptica del contexto tradicional con que todavía analizamos el presente”.

Durante la implementación se realizaron actividades y evaluaciones con el fin de verificar el desarrollo de competencias por parte de las estudiantes, al respecto Tobón (2008) sostiene que la evaluación por competencias es el proceso mediante el cual se recopilan evidencias y se realiza un juicio o dictamen de esas evidencias teniendo en cuenta los criterios pre establecidos para dar finalmente una retroalimentación que busque mejorar, lo que se realizó en cada una de las actividades evaluativas, tanto la formativa como la sumativa.

En cuanto a las herramientas pedagógicas este mismo autor plantea que “hay que buscar una coherencia entre los recursos, las actividades de aprendizaje y los procesos de evaluación. Hay que identificar que recursos posee la escuela y lo que hace falta por gestionar”.

Los recursos estimulan la motivación, crean expectativas hacia lo que se va a desarrollar y aunque nuestras escuelas carecen de estos, debemos buscar la manera de diseñarlos con los materiales que estén a nuestro alcance ya que se convierte en una forma asertiva de llegar a nuestros estudiantes.

En algunas actividades se desarrolló un aprendizaje cooperativo, Johnson & Johnson (1991) afirma que este se entiende como el uso instructivo de grupos pequeños para que los estudiantes trabajen juntos y aprovechen al máximo el aprendizaje propio y el que se produce en la interacción.

Resinificar los contenidos en el área de Ciencias Sociales para que estos estén cada vez más cerca de nuestros estudiantes y le encuentren sentido a las temáticas tratadas fue la intención de esta implementación acerca de esto Pozo y Gómez (2000) destacan que el desarrollo de actividades pedagógicas desde la aproximación al conocimiento científico es una vía para que los estudiantes

accedan a formas de conocimiento que por sí mismas le serían ajenas o muy distantes, esta reducción entre la distancia del campo científico y el estudiante o entre el conocimiento cotidiano y el científico, genera una acción pedagógica en la que los jóvenes son partícipes de las metas de aprendizaje

En cuanto a los contenidos Arias (2005) sugiere que el objetivo de las ciencias sociales es la construcción gradual en el contexto de la escuela de un tipo de conocimiento válido, y pertinente y de unos procedimientos reconocidos para acceder a la realidad social, conocimientos y procedimientos que podrían orientar y dar sentido a otros conocimientos más específicos utilizados por los estudiantes, desde la indagación en el aula se garantiza la transferencia del conocimiento aprendido en la escuela a conocimientos vitales cotidianos, que tienen los estudiantes.

Con respecto a la categoría ambientes de aula Iafrancesco (2003) expresa que: “El educador mediador debe crear un ambiente propicio para motivar al niño, y aprovechar toda inquietud del estudiante, pues es una buena oportunidad para orientar su aprendizaje y canalizar sus intereses y expectativas”

Es fundamental orientar a nuestros estudiantes con cariño, respeto garantizándole un buen ambiente escolar y la solución a sus inquietudes para garantizar empatía y poder llegar a ellos de manera más eficaz, evitando llegar a los estudiantes de manera tradicional donde la actitud del docente genera miedo e inseguridad.

Integrar al padre de familia en las actividades es de gran ayuda también para generar estas relaciones de empatía.

La UNESCO (2005) define la evaluación como "el proceso de recogida y tratamiento de informaciones pertinentes, válidas y fiables para permitir, a los actores interesados, tomar las decisiones que se impongan para mejorar las acciones y los resultados."

García Ramos, (1989) expresa que la evaluación es una actividad o proceso sistemático de identificación, recogida o tratamiento de datos sobre elementos o hechos educativos, con el objetivo de valorarlos primero y sobre dicha valoración, tomar decisiones.

Scriven (1967) integra de lleno la Evaluación en el proceso de enseñanza y aprendizaje tomado en su globalidad, distingue entre evaluación formativa y evaluación sumativa.

Pérez Gómez (1983) y Shavelson y Stern (1981) plantean que la evaluación formativa se ajusta al paradigma de investigación que considera a la enseñanza como un proceso de toma de decisiones y al docente como al profesional encargado de adoptarlas, este tipo de evaluación se convierte en un

elemento muy relevante de la ayuda pedagógica que los profesores proporcionan a los educandos protagonistas de su propio aprendizaje, para que éste resulte lo más significativo posible.

La Evaluación formativa fue definida inicialmente por Scriven (1967), en oposición al de evaluación sumativa. Este autor se basó en los aportes de Bloom (1975), quien en los años 60 introdujo la idea de que la mayor parte de los alumnos podía aprender la mayor parte de los contenidos entregados por la escuela, siempre que ella considerara sus ritmos y modalidades específicos de aprendizaje Perrenoud (1998). En la evaluación formativa la evaluación es aquella que se realiza constantemente en el proceso de enseñanza-aprendizaje por lo que debe considerarse, más que las otras, como una parte reguladora y consustancial del proceso. La finalidad de la evaluación formativa es estrictamente pedagógica; regular el proceso de enseñanza- aprendizaje para adaptar o ajustar las condiciones pedagógicas (estrategias, actividades) en servicio de aprendizaje de los alumnos Allal (1979), Jorba y Sanmartí (1993), Jorba y Casellas (1997). Este tipo de evaluación, como ya lo preconizara desde los sesenta M. Scriven, parte de la idea de que se debe supervisar el proceso del aprendizaje, considerando que éste es una actividad continua de reestructuraciones producto de las acciones del alumno y de la propuesta pedagógica. Por tanto, no importa tanto valorar los resultados, sino comprender el proceso, supervisarlos e identificar los posibles obstáculos o fallas que pudiera haber en el mismo, y en qué medida es posible remediarlos con nuevas adaptaciones didácticas in situ.

Ecourban (2010) sostiene que la evaluación sumativa es la que se realiza al término de una etapa del proceso enseñanza-aprendizaje para verificar sus resultados.

Mediante la evaluación sumativa se establece un balance general de los resultados conseguidos al finalizar un proceso de enseñanza-aprendizaje, y en ella existe un marcado énfasis en la recolección de datos, así como en el diseño y empleo de instrumentos de evaluación formal confiables Jorba y Sanmartí, (1993).

La evaluación sumativa puede tener un sentido diferente cuando, por ejemplo, se realiza con el propósito de obtener información para saber si los alumnos serán o no capaces de aprender otros nuevos contenidos (en un nuevo ciclo posterior) relacionados con los ya evaluados Coll (1987) y, en caso necesario, buscar realizar ajustes pertinentes aun cuando se trate de un curso nuevo, o bien, para derivar conclusiones sobre la eficacia de las experiencias y estrategias pedagógicas propuestas en el proceso o ciclo terminado.

María Cristina Torrado (2000) propone un acercamiento entre competencia y logro: “podemos entonces afirmar que los indicadores de logro se refieren a la actuación, esto es, al uso de un conocimiento. El logro no es otra cosa que el conocimiento que se usa, es decir la competencia. Sobra decir que una competencia puede ser observada en múltiples indicadores.”

¿Que aprendí?

La implementación de esta propuesta me permitió aprender que la implementación de estrategias lúdicas:

- Fomenta la participación de todos los estudiantes, incluso de aquellos que se mostraban introvertidos.
- Estimulan la enseñanza entre pares y el aprendizaje cooperativo, potenciando habilidades tales como la empatía, tolerancia, respeto, la escucha, entre otras.
- Se despertó en las estudiantes motivación constante por los contenidos planteados en la enseñanza de la historia, más específicamente en la enseñanza del legado histórico y etnias indígenas atlanticenses, estas temáticas antes de la implementación de la propuesta se tornaban poco interesantes para aprenderlas, lo que me llevó a la transformación de mis prácticas pedagógicas tradicionales por prácticas más innovadoras acorde con las expectativas, necesidades e inquietudes de mis estudiantes para lo cual fue necesario planear actividades contextualizándolas, para lograr que estas fuesen significativas, planteando a las estudiantes inquietudes que las llevaron a desarrollar sus competencias de manera motivante.
- Que las actividades lúdicas como estrategia innovadora son herramientas de mucha utilidad ya que con ellas logramos motivar a las estudiantes, adentrarlas en un espacio propicio para el aprendizaje, realizando un seguimiento continuo, intercambio de conocimientos y experiencias.
- A diseñar actividades lúdicas teniendo en cuenta los contenidos que se debían abordar, planteando actividades acorde con los intereses y edad de este grupo de estudiantes, generando así el espacio propicio para aprender.
- Que la implementación de estas actividades también me permitió tener una mayor empatía con mi grupo de estudiantes, fomentaron la comunicación, la cooperación y el respeto por las normas acordadas

previamente, las cuales fueron aceptadas, aplicadas y valoradas , el respeto y cumplimiento en los diferentes roles que tuvieron que cumplir dentro de los grupos de trabajo, lo que me permitió conocer sus puntos de vista, opiniones, miedos, inquietudes, situaciones personales, creando vínculos afectivos que me facilitó establecer un ambiente de confianza y respeto propicio para el aprendizaje de los contenidos de manera más significativa y duradera.

-Que a través de las actividades planteadas en esta propuesta como crucigrama, dramas, canciones, cuentos, rescate de diferentes juegos de antaño, entre muchos otros, se pudieron evaluar los diferentes contenidos, logrando la participación de todas las estudiantes, permitiendo realizar retroalimentaciones entre ellas mismas y otras con mi orientación, posibilitando el seguimiento del desarrollo de sus competencias para ir realizando los ajustes pertinentes en cada actividad hasta alcanzar la meta de aprendizaje trazada.

-Que la evaluación es un proceso constante y que este debe ir acompañado de una retroalimentación para poder lograr que todas las estudiantes alcancen las metas de aprendizaje.

Logros:

-Motivar a las estudiantes de forma permanente en las clases de Ciencias Sociales

-Se implementaron las actividades según fueron planeadas, lo que permitió el fortalecimiento de los lazos de compromiso, amistad, respeto entre los diferentes entes de la comunidad educativa, que contribuyeron al fortalecimiento de procesos de aprendizaje.

-Que la actitud de las estudiantes en cuanto a la clase de Ciencias Sociales, comportamiento y aprendizajes significativos fueron positivos ya que las niñas participaron en cada una de las actividades que se le propusieron.

-Dinamizar las clases de Ciencias Sociales logrando que a las estudiantes les agrade y se interesen por los contenidos del área

-Tener resultados positivos durante el proceso evaluativo, tanto en la evaluación sumativa como en la formativa.

-Que la mayoría de estudiantes subieran su promedio en la prueba institucional (Prueba Crusocial) y los resultados obtenidos durante el tercer período (período donde se realizó la implementación)

- Fue posible hacer la socialización de nuestra propuesta con la comunidad educativa (estudiantes, padres de familia, rectora, coordinadores y algunos compañeros docentes)
- Se socializó la propuesta en el VII encuentro internacional de investigación educativa organizada por USDE.
- La integración del padre de familia a las actividades del área de Ciencias Sociales, logrando que participe de manera activa con sus hijas en las actividades propuestas.

Obstáculos:

- El tiempo pues en muchas oportunidades la implementación perdía su continuidad por la realización de otras actividades institucionales.
- El poco apoyo financiero en el diseño de los recursos para llevar a cabo la implementación.
- Falta de redes y equipos de última tecnología para diseñar actividades aún más llamativas y modernas para nuestras estudiantes.

Decisiones:

- Continuar investigando sobre lúdica para potenciar la implementación de estrategias lúdicas en otras temáticas de Ciencias Sociales e incluso en otras áreas, logrando que la lúdica sea un eje transversal institucional.
- Diseñar herramientas y actividades lúdicas institucionales de acuerdo con los contenidos a desarrollar en los diferentes niveles a acordes con la edad e intereses de las estudiantes en cada una de sus diferentes etapas de vida.
- Apostarle a las innovaciones educativas como una manera de llegar asertivamente a nuestras estudiantes, diseñando estrategias lúdicas con espacios motivantes, ricos en experiencias, atractivos, pero sobre todo contextualizados, rompiendo con aquellos paradigmas tradicionales los cuales generan en los niños ansiedad, resultados negativos en su proceso evaluativo, frustración y poco aprendizaje.
- Transformar mis prácticas pedagógicas teniendo en cuenta las estrategias lúdicas con el fin de que promuevan la participación de mis estudiantes como parte fundamental del proceso enseñanza/aprendizaje consiguiendo el desarrollo de sus competencias.

Caso 3: 3° I.T.D. Cruzada Social

Categoría: Metodología

Subcategorías:

➤ Estrategias Lúdicas.

Las estrategias lúdicas desarrollaron en cada una de las actividades fueron: juego de escaleras, rompecabezas, dramatizaciones, personificaciones, concursos, maquetas, canciones, reinados etc Para el desarrollo de estas eras necesarias establecer reglas que las estudiantes debían comprender claramente para la realización eficaz de la actividad. Los estudiantes se mantenían atentos y motivados. El docente da las indicaciones y hace el seguimiento de las actividades.

Lo anterior se refleja en la evidencia que describe: *“Las estudiantes muy entusiasmadas y motivadas utilizan diversas estrategias lo que permite que algunas armen el rompecabezas más rápido que otras, unas se guían por la numeración del respaldo y otras por la figura del mapa que está colgado en el tablero”*

➤ Herramientas pedagógicas

Entre las herramientas pedagógicas utilizadas están la elaboración de esquemas conceptuales, paralelos, guías de trabajo, documentos de información, carteles, sopa de letras, dibujos, crucigramas etc.

Lo anterior se evidencia en el siguiente apartado: *“la docente les entrega unos materiales relacionados con cada tema como: recortes de las plantas que cultivaban, de las plantas medicinales, de los animales que cazaban y los peces propios de su alimentación, a cada grupo según el tema, además le entrega al grupo de ganadería unos muñequitos, al grupo de cerámica plastilina y al grupo de artesanía algunos elementos tejidos en palma de iraca”*.

➤ Aprendizaje cooperativo

La estrategia didáctica del aprendizaje cooperativo se constituye como una condición necesaria para la realización de las actividades, teniendo en cuenta que estas exigían la organización de grupos, la asignación y desempeño de roles en las estudiantes. Una de las características del juego

es jugar con otros, lo que permitió que las niñas compartieran ideas, diseñaran estrategias, fortalecieran las relaciones interpersonales al desintegrar grupos convencionales y compartir con otras compañeras con las que comúnmente no lo hacían. Las estudiantes más aventajadas motivaban a sus otras compañeras para que el equipo saliera bien. En las actividades de grupo desarrolladas se observó el fortalecimiento de la atención teniendo en cuenta que cada grupo quería destacarse y hacer las cosas lo mejor. Las estudiantes más aventajadas motivaban a sus otras compañeras para que el equipo saliera bien para recibir estímulos, aplausos y frases de aprobación.

Lo anterior se refleja en la siguiente descripción: *“Las niñas desarrollan en equipo la actividad, se observa el compartir de ideas entre ellas, realizan y entregan oportunamente la actividad como resultado de la apropiación del tema”*.

➤ Desarrollo de competencias.

Las actividades lúdicas diseñadas están centradas en el estudiante como sujeto activo de su propio aprendizaje, con estas se propicia y favorece su participación en la construcción, argumentación, comparación (relacionar y diferenciar) de ideas y conceptos en contextos determinados. Las formulaciones de preguntas frecuentes están presentes en las actividades y es un estímulo para el fortalecimiento de la competencia argumentativa en la medida las estudiantes tienen que pensar, organizar ideas coherentes y relacionadas con los contenidos desarrollados.

Lo anterior se evidencia en la siguiente descripción: *“La docente formula preguntas para propiciar reflexión como: ¿De qué manera las personas aún conservan los cuentos y leyendas?, aspectos positivos y negativos, ¿qué es la tradición oral y porque crees que es importante conservarla?”*

Categoría: Contenido

Subcategorías:

➤ Saberes previos.

Los saberes previos son aportes fundamentales para el inicio y la motivación de la clase, generalmente se hacen presente a través de actividades como cuentos, canciones, juegos, concursos etc., utilizados para generar preguntas que estimulen sus experiencias sobre el tema a desarrollar. En sus

participaciones se reflejan esos saberes que han adquirido de su cotidianidad a través de costumbres y enseñanzas familiares que se constituyen en aportes valiosos para abordar los nuevos aprendizajes y el desarrollo de competencias. Las preguntas son claves para propiciar la participación de las estudiantes y despertar en ellas la motivación e interés por los nuevos contenidos, en la medida que van descubriendo que muchas de esa experiencia compartidas tienen un origen que desconocían.

Lo anterior se hace evidente al describir lo siguiente: *“se les invita a las estudiantes a reflexionar sobre algunas preguntas que aparecen en el cuento para incentivar los saberes previos”*

➤ Contenido disciplinar

El contenido disciplinar seleccionado para el desarrollo de la implementación fue fundamental para dar cumplimiento a lo planteado en los objetivos del proyecto de innovación. Están organizados en dos secuencias didácticas, que de una manera coherente se van desarrollando cada uno de los aspectos que caracterizan los grupos indígenas objeto de estudio. Con estos contenidos, las estudiantes lograron mejorar los niveles de apropiación de los conceptos básicos propios de la historia, los cuales los utilizaban para expresar y construir ideas y responder preguntas. Teniendo en cuenta que los contenidos no están desarrollados a profundidad en los textos de Ciencias Sociales de tercero, fue necesario en la mayoría de las actividades, proporcionar a las estudiantes la información para que a través de las actividades lúdicas lo interpretaran, representaran, asimilaran y compartieran en las socializaciones.

De acuerdo con lo anterior se describe el siguiente apartado: *“Se le entrega a cada grupo una información sobre un municipio de asentamiento indígena para que realicen la lectura, la analicen y la interpreten en grupo”*

Categoría: Ambiente de Aula

Subcategorías:

➤ Relaciones entre pares

La aplicación del trabajo cooperativo fue muy oportuno en la implementación de la estrategia innovadora en la medida que permitió que las estudiantes compartieran con otras compañeras con las que no están acostumbradas a trabajar, en la realización las actividades lúdicas la mayoría de los grupos se mostraban con actitudes positivas, sin embargo en algunos grupos afloraron dificultades en las relaciones interpersonales debido en su mayoría a la distribución y cumplimiento de las funciones, control de los materiales de trabajo, funciones de liderazgo, estas situaciones permiten al docente pensar en acciones efectivas para fortalecer las relaciones de tal manera que las niñas comprendan la importancia de respetar los roles de cada una, esta situación descrita resulta ser natural considerando la edad de las niñas y la poca implementación del trabajo cooperativo en las actividades académicas. Es importante resaltar que la implementación de la estrategia lúdica permitió la exteriorización de emociones que influyen en las relaciones con sus pares. Por la edad son muy sensibles al juego porque las atrapa y lo demuestran con sentimientos de ansiedad, alegría, tristeza, rabia, inconformismo, expectativa y estimula el deseo por hacer las cosas bien, aunque la emotividad hace que, en ocasiones durante el desarrollo de la clase, algunas estudiantes se dispersen del sentido de la actividad y generan situaciones de indisciplina.

Lo anterior se evidencia al referir que: *“algunas estudiantes manifestaron su disgusto, por la distribución de los roles, ante esto la docente interviene explicándoles que todas tendrán la oportunidad de participar de manera colaborativa en el grupo y que en las próximas actividades se cambian los roles”*.

➤ Relaciones docentes – estudiantes.

El docente asume el rol de orientador de las actividades pedagógicas, guiando los procesos desde el inicio con propuestas de motivación, explica claramente las actividades a desarrollar de tal manera que las estudiantes comprendan claramente lo que deben realizar, monitorea permanentemente el trabajo y realiza retroalimentación cuando detecta dificultades, asume también el rol de mediador cuando identifica conflictos entre las estudiantes por diferencias que surgen o por el trabajo que están realizando, ante estas situaciones las orienta y les propone alternativas de solución, genera procesos de reflexión que las conduzcan a cambios de actitudes. Es importante destacar la motivación del

docente como elemento clave para guiar adecuadamente el propósito de la clase y contagiar de entusiasmo a las estudiantes en el desarrollo de las actividades.

Lo anterior se evidencia en el apartado que describe: *“la docente interviene escuchando sus inconformidades y planteándoles alternativas que mejoren las relaciones y desarrollo de la actividad”*.

Categoría: Evaluación

Subcategorías:

➤ Evaluación Formativa

La evaluación formativa se evidencia en el desarrollo de todas las actividades y en cada uno de los momentos de la clase. En el inicio de la clase se tienen en cuenta los aportes de las estudiantes para identificar sus pre- saberes y sus habilidades para argumentar, durante el desarrollo se tienen como criterios de evaluación aspectos como: organización y participación del grupo, aportes individuales al grupo, preparación de las participantes en cada una de las actividades, nivel de compromiso para la realización de las actividades, participaciones en la socialización y construcción de conceptos e ideas etc. Como elemento de la evaluación formativa se identifica también la retroalimentación al identificar fortalezas y dificultades, se realizaron actividades de evaluación individual y grupal. La rúbrica fue el instrumento para consolidar los criterios a evaluar donde cada aspecto tenía una valoración cuantitativa.

Se puede evidenciar en el siguiente apartado aspectos de lo descrito anteriormente: *“Como actividad de evaluación individual se le entregó a cada niña una hoja ilustrativa para que escriban los aspectos relevantes que cada una logró identificar de los municipios estudiados”*.

Categoría: Entorno Escolar

Subcategorías:

➤ Ambiente escolar

En la mayoría de las actividades fue favorable, sin embargo, en algunas de las actividades diseñadas se presentaron algunos inconvenientes, debido a que los espacios de la institución que previamente se habían escogido para la realización de las actividades se encontraban ocupados, ante estas circunstancias hubo la necesidad de cambiar los espacios. Algunas planeaciones no se realizaron en las

fechas estipuladas por actividades institucionales que requerían la participación de las estudiantes como actos cívicos, preparación de pruebas saber, evaluaciones institucionales.

Lo anterior se refleja en la siguiente descripción: *“Para dar inicio a la clase se presentaron algunos contratiempos como: el daño del aire en el salón de clases, espacio donde se iban a dar las indicaciones iniciales de la actividad, lo que influyó para que las niñas se tornarán incómodas y desconcentradas”*.

➤ Participación de otros actores de la comunidad.

En la implementación de las actividades se reflejó de manera significativa la participación de los padres colaborando con los materiales y recursos que requerían las niñas para realizar sus presentaciones, muchos de ellos se mostraron prestos a participar directamente cuando fue necesario solicitarles su colaboración, se mostraron interesados por los temas desarrollados.

Lo anterior se corrobora en la siguiente descripción: *“Los padres dispuestos a colaborar, se reúnen con su grupo para preparan el lema y socializar las pautas que deben tener en cuenta las niñas para el desarrollo de la actividad en el museo”*.

Teorías que fundamenta la interpretación y el análisis

Respecto a las estrategias lúdicas, Medina, (1990). define la lúdica como: “El conjunto de actividades dirigidas a crear unas condiciones de aprendizaje mediadas por experiencias gratificantes y placenteras, a través de propuestas metodológicas y didácticas no convencionales en las que se aprende a aprender, se aprende a pensar, se aprende a hacer, se aprende a ser, se aprende a convivir y se aprende a enternecer”

Huizinga, (2.000). Plantea que la forma más usual de la lúdica en la sociedad está representada por el juego. El autor considera el juego como lo más serio de la existencia, pues a través de este se le da forma a la propia existencia.

Araya, (1990). Consideran que el niño y la niña despliegan emocionalidad, cognición y motricidad por el juego, en diálogo permanente con los objetos, con los otros sujetos y con su propio cuerpo sentido,

cuerpo en acción, haciéndolo capaz de elegir con quien jugar, a conocer el tipo del juego y las estrategias del mismo que son características propias de los juegos

Respecto a las herramientas pedagógicas se considera que los recursos son instrumentos y medios que proveen al educador de pautas y criterios para la toma de decisiones, tanto en la planificación como en la intervención directa en el proceso de enseñanza. Zabala, (1990)

El aprendizaje cooperativo fue una estrategia importante en la propuesta, le permite al docente alcanzar varias metas importantes al mismo tiempo. En primer lugar, lo ayuda a elevar el rendimiento de todos sus alumnos, incluidos tanto los especialmente dotados como los que tienen dificultades para aprender. En segundo lugar, lo ayuda a establecer relaciones positivas entre los alumnos, sentando así las bases de una comunidad de aprendizaje en la que se valore la diversidad. En tercer lugar, les proporciona a los alumnos las experiencias que necesitan para lograr un saludable desarrollo social, psicológico y cognitivo. La posibilidad que brinda el aprendizaje cooperativo de abordar estos tres frentes al mismo tiempo lo hacen superior a todos los demás métodos de enseñanza. David W. Johnson - Roger T. Johnson Edythe J. Holubec (1994).

Las competencias como habilidades fundamentales que se buscan desarrollar en la propuesta se consideran que no son un concepto abstracto: se trata de las actuaciones que tienen las personas para resolver problemas integrales del contexto, con ética, idoneidad, apropiación del conocimiento y puesta en acción de las habilidades necesarias. Existen como tales desde el surgimiento del ser humano, porque son parte de la naturaleza humana en el marco de la interacción social y el ambiente ecológico. Tobón, S. Pimienta, J. García, J (2010)

Con relación a los saberes previos García, C (2010) cita a David Ausubel quien considera que un aprendizaje tiene significatividad, si le permite relacionar el nuevo conocimiento con el conocimiento que ya posee, a la persona que aprende. Estas relaciones deben ser “sustantivas y no arbitrarias” exige Ausubel. Así que quien aprende debe darle significado a aquello que quiere aprender y esto solo es posible a partir de lo ya se conoce (así sea pobre, poco y difuso) y mediante la modificación de esquemas y estructuras pertinentes con la situación de aprendizaje.

Ausubel afirma “Si tuviese que reducir toda la psicología educativa a un solo principio, enunciaría éste: el factor más importante que influye en el aprendizaje es lo que el alumno ya sabe. Averígüese esto y enséñese en consecuencia”.

Los contenidos como elementos fundamentales en el proceso de aprendizaje son las actividades, las experiencias y los saberes disciplinares. Son todos los eventos con los cuales se aspira a lograr los propósitos de la enseñanza... pueden ser propósito y medio. Propósito cuando se forma para una disciplina o profesión, y medio cuando los contenidos buscan desarrollar las funciones superiores del hombre: el pensamiento, el raciocinio, el juicio, etc. Maldonado, (2005)

Los grupos étnicos constituyen el contenido central de aplicación de la propuesta debido a la importancia como pueblos esenciales en la construcción histórica de un país, de ellos nacen las costumbres, tradiciones, lengua que generan la identidad cultural de un Estado y lo hace diferente a los demás. De ahí que el autor Ortiz Quiroga (2012) manifiesta la necesidad de proteger la identidad cultural de los pueblos indígenas teniendo en cuenta su importancia en la construcción del Estado social de Derecho.

Con relación a las relaciones interpersonales entre los estudiantes que se desarrollarlo con la implementación, se tiene en cuenta que la Lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento. Es la atmósfera que envuelve el ambiente del aprendizaje que se genera específicamente entre maestros y alumnos, docentes y discentes, entre facilitadores y participantes, de esta manera es que en estos espacios se presentan diversas situaciones de manera espontánea, las cuales generan gran satisfacción, contrario a un viejo adagio "la letra con sangre entra"., George Bernard Shaw (1856).

El niño y la niña despliegan emocionalidad, cognición y motricidad por el juego, en diálogo permanente con los objetos, con los otros sujetos y con su propio cuerpo sentido, cuerpo en acción, haciéndolo

capaz de elegir con quien jugar, a conocer el tipo del juego y las estrategias del mismo que son características propias de los juegos. Araya, (1990).

Con la implementación también se logró fortalecer las relaciones entre docentes y estudiantes, teniendo en cuenta que una forma de establecer una buena relación con los niños, lograr tener una empatía con ellos, llegar a conocerlo y saber cuáles son sus expectativas y puntos de vista es observando la manera como juega ya que el juego es para estos pequeños gigantes una forma de vida, por medio de este pueden expresar sus deseos, soñar, hacer su propio mundo, crear sus reglas, reflejar sus inquietudes, puntos de vistas, expectativas, metas futuras, etc. y lo hacen de una forma espontánea, sin inhibirse, de manera libre. Estupiñán, (2013)

Uno de los aspectos pedagógicos en las metodologías activas es la evaluación formativa cuya finalidad es estrictamente pedagógica; regular el proceso de enseñanza- aprendizaje para adaptar o ajustar las condiciones pedagógicas (estrategias, actividades) en servicio de aprendizaje de los alumnos (Allal, 1979; Jorba y Sanmartí, 1993; Jorba y Casellas, 1997). Citados por Barriga, A. (2002).

En la evaluación formativa no importa tanto valorar los resultados, sino comprender el proceso, supervisarlo e identificar los posibles obstáculos o fallas que pudiera haber en el mismo, y en qué medida es posible remediarlos con nuevas adaptaciones didácticas in situ. Barriga, A. (2002)

De igual manera son también importantes los espacios educativos son una condición necesaria, mas no única o suficiente, para promover actividades educativas destinadas al desarrollo de las distintas competencias establecidas en el currículo. Una mayor dotación de este tipo de áreas brinda la posibilidad de una oferta diferenciada de actividades de aprendizaje a los alumnos. Además, puede facilitar la labor del colectivo docente. [http: publicaciones. inee.edu.mx](http://publicaciones.inee.edu.mx)

Oportuna y significativa es la participación de los padres en la puesta en marcha de la propuesta, al respecto La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, por sus siglas en inglés, 2004), aboga por la articulación familia y fundamenta esta necesidad en tres

razones: el reconocimiento de que los padres son los primeros educadores de sus hijos e hijas; el impacto positivo que puede tener una educación temprana de calidad en el desarrollo y aprendizaje de los niños; y la familia como un espacio privilegiado para lograr una ampliación de la cobertura de la educación de la primera infancia.

¿Que aprendí?

-Con la implementación de estrategias lúdicas en la dinámica de las clases se despierta una gran motivación en las estudiantes por el aprendizaje, por participar en el desarrollo de estas, incluso las estudiantes tímidas e inseguras también se atreven a participar.

-El docente tiene mayor conocimiento de las habilidades de las estudiantes y de sus dificultades para fortalecerlas.

-Las actividades permiten que la construcción de conceptos, ideas, análisis, reflexiones, etc sean más efectivos porque lo realizan las estudiantes, logrando que los aprendizajes sean significativos y contextualizados.

-El juego estimula en las estudiantes la atención porque es necesario que comprendan las reglas para poder jugar.

-Es necesario llegarles a las estudiantes con las actividades que más les gusta realizar para que los aprendizajes sean más agradables.

-En el diseño de las actividades lúdicas, las herramientas pedagógicas utilizadas son claves para la motivación y atención prolongada de las estudiantes para alcanzar los propósitos de aprendizaje.

-Toda clase lúdica debe ser pensada con herramientas pedagógicas pertinentes.

-Se pueden hacer uso de herramientas existentes, sin embargo, se genera la necesidad del diseño de estas por el docente.

-La creatividad del docente en la escogencia y diseño de los recursos cobra importancia en la medida que satisface las necesidades de aprendizaje e intereses de los estudiantes.

- El trabajo cooperativo, estimula la autonomía, que se refleja al asumir las actividades como compromisos del grupo.
- Las actividades grupales permiten mediar las relaciones interpersonales y propiciar aprendizaje entre pares facilitando la zona de desarrollo próximo (ZDP)
- Se fortalece el liderazgo que algunas estudiantes que motivan, orientan e impulsan a otras a trabajar.
- La actividad lúdica es una excelente estrategia para motivar y facilitar el desarrollo de competencias en sus dimensiones: conocer, en el hacer y en el ser.
- Una educación efectiva debe estar centrada en el estudiante, en el desarrollo de sus competencias para que él mismo sea capaz de descubrir sus potencialidades, fortaleciendo de esta manera su autonomía, capacidad para tomar decisiones y su autoestima.
- El análisis de la subcategoría de los saberes previos genera aprendizajes muy valiosos al darse cuenta lo importante de esta primera etapa en toda actividad pedagógica, de esta depende en gran medida la motivación para el desarrollo de los otros momentos de la clase.
- Con los saberes previos el estudiante identifica la relación de sus experiencias con los conocimientos adquiridos, de esta manera se contextualiza y se valoran los aprendizajes
- Los contenidos seleccionados deben ser coherentes con los estándares básicos que se deseen abordar y en la misma medida debe existir claridad y coherencia con las competencias que al respecto el docente se propone desarrollar o fortalecer en los estudiantes.
- No solo los contenidos que se encuentran en los textos escolares son suficientes para aportar a los propósitos planteados en los estándares básicos del área de Ciencias Sociales, es necesario indagar en otros textos y recursos disponibles.
- Es importante que en la implementación de la lúdica como estrategia didáctica se reflexione sobre las emociones que afloran en las estudiantes, para que el docente realice la orientación pertinente y se contribuya al fortalecimiento del ser y las relaciones interpersonales.
- El trabajo entre pares permite identificar fortalezas y debilidades en las estudiantes, aspectos importantes para fortalecer al grupo.
- El maestro ante todo debe ser un orientador en el proceso enseñanza – aprendizaje.
- Es importante que la práctica pedagógica este orientada a proponer variedad de actividades interesantes que motiven el aprendizaje en los estudiantes.

- Es necesario que el maestro conozca estrategias de mediación de conflictos para intervenir de manera oportuna y asertiva en las situaciones que se le presenten en el aula.
- El desarrollo de las actividades lúdicas, permiten llevar proceso de evaluación formativa que evidencian fortalezas en unas estudiantes y dificultades en otras, en este caso es muy importante tenerlas en cuenta para fortalecerlas.
- No es necesario e indispensable realizar una evaluación sumativa para identificar los aprendizajes en los estudiantes, esto se puede evidenciar en el desarrollo de las actividades.
- En las planeaciones de las actividades, siempre es importante que el docente piense en otra alternativa por si intervienen situaciones ajenas que de alguna manera afecta lo previamente planeado.
- De la participación de los padres depende en gran parte el éxito de las actividades que se planeen en la institución.
- La motivación y el apoyo que el padre fortalece en casa y en la institución es fundamental para el desempeño del estudiante.

Logros:

- El diseño de clases coherentes con los propósitos y el desarrollo de las competencias, más dinámica y participativas que despertara motivación e interés y curiosidad por las clases de Ciencias Sociales contribuyendo a una mejor apropiación en el manejo de conceptos propios de área y su relación con el contexto.
- La variedad de actividades desarrolladas permitió a las estudiantes fortalecer su atención, lo que era necesario para cumplir con las reglas del juego, desarrollar estrategias, desarrollar su creatividad y habilidades motrices, asumir retos y facilidad para la apropiación de los nuevos conocimientos, lo cual contribuye a el fortalecimiento de sus competencias generando de habilidades de pensamiento.
- Se generó la necesidad de utilizar recursos y materiales disponibles y el fortalecimiento de la creatividad docente para el diseño de materiales didácticos pertinentes teniendo en cuenta: El grado, los intereses de los estudiantes, las competencias a desarrollar o fortalecer y los contenidos.

- El diseño de actividades basadas en el aprendizaje cooperativo propicia mayor dinamismo y participación de las estudiantes, contribuyen a generar apropiación en el manejo de aprendizajes más sólidos, ^{significativos} y contextualizados que les permite comprender su realidad.
- Mayor conocimiento de los sentimientos, de las habilidades y dificultades de las estudiantes en sus relaciones con sus compañeras Ideando estrategias para mediar en el aula los conflictos que se presenten. Hacer uso de las dificultades en cuanto a las relaciones que se presentan entre estudiantes como una oportunidad de aprendizaje para contribuir en la formación en valores
- El docente a través de su permanente intervención estimula el Interés y la curiosidad de los estudiantes por aprender, desarrollar estrategias y fortalece valores como la solidaridad, el respeto, por la diferencia, por la palabra y los turnos.
- Se logró emplear una evaluación formativa que permitiera observar el aprendizaje como un proceso continuo e integral y no sólo como resultados.
- La utilización de otros espacios en la institución diferentes al aula de clases que generan motivación en el desarrollo de las actividades y la participación de los padres en el desarrollo de algunas actividades, lo que permitió que conocieran directamente lo que se ejecutaba las clases con la propuesta.

Obstáculos:

- La implementación de estrategias lúdicas requiere de dinámicas diferentes y las niñas están en ese proceso de apropiación, es necesario disponer de mayor tiempo porque las estudiantes se demoran para el desarrollo de las actividades.
- La necesidad de disponer de materiales didácticos requiere recursos económicos que en su totalidad fueron financiados por el docente, de ahí que se requiere de recursos económicos disponibles para la optimización de los procesos y estabilidad de la implementación de estrategias lúdicas.
- Durante el trabajo grupal se tienden a presentar algunas situaciones de relaciones interpersonales en el grupo, esto se debe de alguna manera a que las niñas no están acostumbradas al trabajo en equipo y por la edad se muestran en algunas ocasiones caprichosas e intolerantes

-La falta de responsabilidad de un bajo porcentaje de estudiantes en la entrega oportuna de las actividades, sobre todo las que tenían que realizar en casa lo que atrasaba los procesos de evaluación en este aspecto.

-La realización de actividades institucionales que interrumpió el desarrollo de algunas actividades de la implementación y la utilización de los espacios que en algunas ocasiones no estaban disponibles.

Decisiones:

-Tener siempre presente, en cada momento y en cada situación del desarrollo de las actividades diseñadas, el fortalecimiento de las competencias planteadas en cada actividad.

-Continuar implementado actividades lúdicas realizando ajustes de acuerdo con las necesidades e intereses del grupo.

-Cotidianizar en la práctica pedagógica la implementación de estrategias dinámicas centradas en el estudiante que contribuyan al logro de los propósitos de aprendizaje.

-Generar propuestas para que la institución destine parte de los recursos para la adquisición de los materiales necesarios en el área de Ciencias Sociales

-Implementar con frecuencia actividades que requieran la estrategia del aprendizaje cooperativo para que las estudiantes vayan comprendiendo paulatinamente la dinámica de esta estrategia.

-Continuar fomentando en el desarrollo de las clases los saberes previos como parte fundamental de la motivación y punto de partida para abordar los nuevos conocimientos valorando las experiencias de las estudiantes para conocer su entorno e identificar sus intereses y necesidades. -Evitar desarrollar contenidos aislados sin tener referentes y propósitos claros, contextualizar los contenidos pensando siempre en la realidad del estudiante y sus intereses.

-No ceñirse únicamente a los contenidos que están en los textos para el desarrollo de las Ciencias Sociales, es importante propiciar en los estudiantes el espíritu investigativo.

-Tener en cuenta las dificultades en cuanto a las relaciones interpersonales presentadas con algunas estudiantes en la realización de las actividades y en los grupos para implementar estrategias que contribuyan a un mejor ambiente de aula.

- Continuar con la motivación docente para fortalecer el proceso de cualificación de la práctica pedagógica, a través de lecturas que aporten a estructurar una sólida fundamentación pedagógica de nuestro quehacer en el aula con innovadoras estrategias.
- Continuar utilizando otros espacios y recursos de la institución para favorecer la motivación de las estudiantes y salir del esquema del aula de clases como único espacio de aprendizaje.
- En las planeaciones de las actividades de aula pensar en otros actores como la familia que pueden aportar en el aprendizaje del estudiante, para darles participación que este proceso que no es solo responsabilidad del maestro.

6.4 ANALISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS

6.4.1 Resultados evaluaciones a estudiantes

CASO 1: 3ºD hogar Mariano

La implementación se puso en marcha en el I.E.D. Hogar mariano en el grado 3oD, de la Básica Primaria. Con la puesta en marcha se evidenció un cambio en el proceso de aprendizaje de las estudiantes. Se mostraron entusiastas, motivadas a aprender cada día más de los diferentes temas que se abordaron en este período. Cada una de las actividades fue evaluada a través de la participación de cada niña en los diferentes momentos de la clase.

NIVEL DE DESMPENÑO	NÚMRO DE ESTUDIANTES	PORCENTAJ E
Superior	15	41,66%
Alto	11	30,55%
Básico	10	27,77%
Bajo	0	0 %
Total	36	99,98%

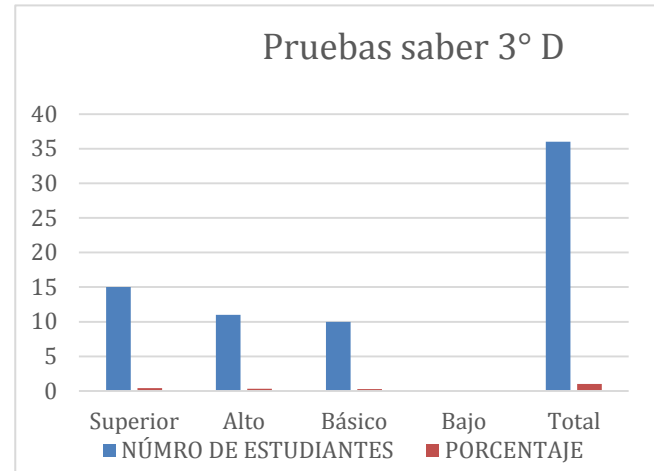


Tabla 1: Nivel de desempeño evaluación estilo prueba saber
Fuente: Elaboración propia de los autores.

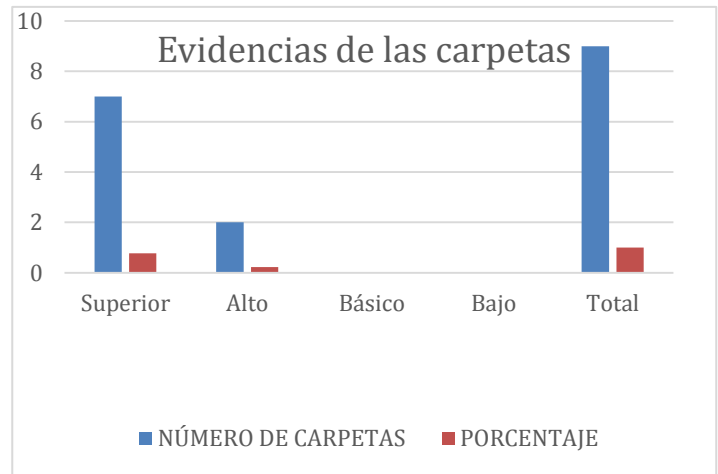
Se aplicó una prueba escrita, estilo prueba saber (anexo 22), dónde se observó apropiación de los contenidos por parte de las estudiantes, de ahí que el 41,66 % obtuvo un nivel de desempeño superior, el 30,55% nivel alto y el 27,77% nivel básico, nivel bajo 0%. Con base a lo anterior podemos afirmar que un 72,21% de las estudiantes obtuvieron buenos resultados, ubicándose en los niveles de desempeño más alto teniendo en cuenta la escala de evaluación del I.E.D. Hogar Mariano. Mientras que un número más reducido se ubican en un nivel básico y ninguna estudiante obtuvo desempeño bajo. Con base a lo anterior podemos afirmar que las estudiantes de 3°D tuvieron un buen rendimiento en el área de Ciencias Sociales.

Orea actividad que se utilizó para evaluar los procesos de las estudiantes fue una carpeta donde recopilaban las actividades que realizaban, como son cuadro de comparación, crucigramas, textos sencillos, flor PEMIS, para lo cual se utilizó como instrumento una rúbrica (anexo 20), con base en los siguientes criterios:

- Presentación de la actividad
- Argumentación de la información
- Puntualidad en la entrega de los trabajos
- Actitud de trabajo en equipo
- Actitud de trabajo individual.

NIVEL DE DESMPÑO	NÚMERO DE CARPETAS	PORCENTAJE
Superior	7	77,77%
Alto	2	22,22%
Básico	0	0%
Bajo	0	0 %
Total	9	99,99%

Tabla 2: Nivel de desempeño de las carpetas.
Fuente: Elaboración propia de los autores.



De los 9 grupos que presentaron las carpetas (anexo 21), 7 de ellos cumplieron a cabalidad con los aspectos evaluados, lo cual equivale a un 77,77 %, mientras que 2 que corresponde a un 22,22%, incumplieron con el punto tres, las evidencias están organizadas de acuerdo con las actividades y el punto 5, es puntual en la entrega en las fechas requeridas. Lo anterior evidencia que el compromiso por parte de las estudiantes mejoro, con respecto en otras situaciones académicas fueron muy pocas las que no cumplieron a cabalidad los requerimientos todos los grupos cumplieron con la elaboración d la carpeta. Alcanzándose un logro respecto a la responsabilidad con los compromisos.

NIVEL DE DESMPÑO	NÚMERO DE ESTUDIANTES	PORCENTAJE
Superior	0	0%
Alto	26	72,22%
Básico	10	27,78%

Bajo	0	0 %
Total	36	99,99%

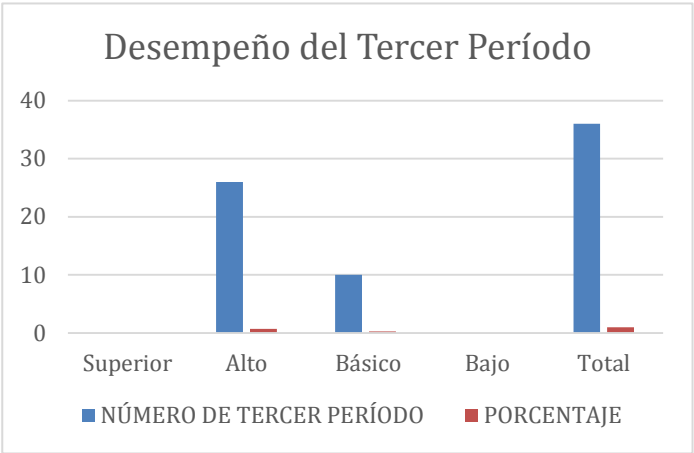


Tabla 3: Resultados del tercer periodo
Fuente: Elaboración propia de los autores.

La implementación de la propuesta se desarrolló durante el tercer período, observándose un comportamiento académico muy diferente en las estudiantes, de ahí que el 72,22% de las estudiantes se encuentran en un nivel alto y 27,78% en nivel básico. Pero no hay estudiantes en nivel bajo, por el contrario, evidencia que las niñas tuvieron un mejor manejo de las temáticas, apropiación de los mismos, responsabilidad en la entrega de los compromisos, entusiasmo e interés en el área de Ciencias Sociales. Comparado con los otros períodos se observó la diferencia de comportamiento y rendimiento académico en las niñas, aclarando que los dos primeros períodos se utilizó una metodología magistral mientras que el tercer período se recurrió a una metodología más activa basada en estrategias lúdicas.

NIVEL DE DESMPENÑO	PRIMER PERÍODO	PORCENTAJE
Superior	0	0%
Alto	20	55,56%
Básico	8	22,22%
Bajo	8	22,22 %
Total	36	100%

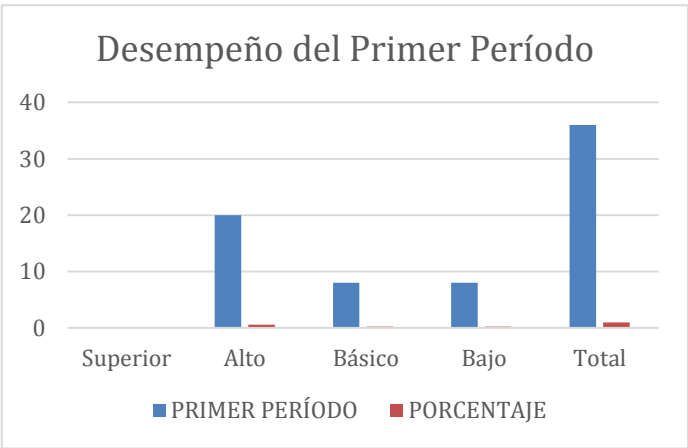


Tabla 4: Resultados del primer periodo
Fuente: Elaboración propia de los autores.

En el primer período las estudiantes de 3°D presentaron un desempeño de un 55,56 % de las estudiantes obtuvieron un nivel alto, 22,22 % un nivel básico y 22,22% un bajo, pero ninguna se ubicó en el nivel superior. Teniendo en cuenta estos resultados las estudiantes se mantuvieron en su mayoría en el nivel alto pero también encontramos un número reducido en el nivel bajo.

NIVEL DE DESMPENÑO	SEGUNDO PERÍODO	PORCENTAJ E
Superior	1	2,7%
Alto	16	44,44%
Básico	18	50,00%
Bajo	0	0 %
Total	36	97,14%

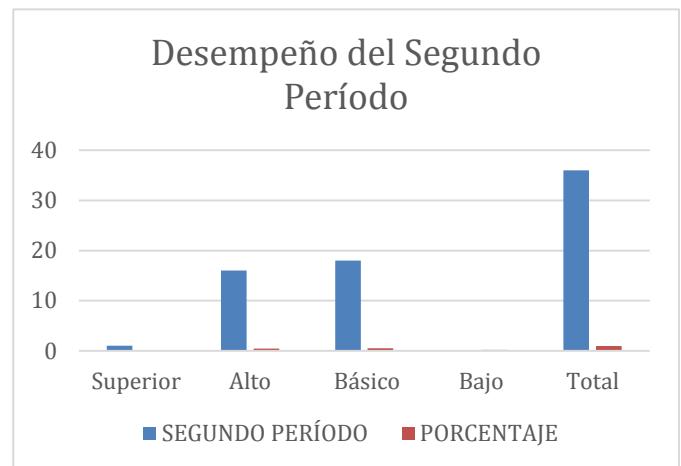


Tabla 5: Resultados del segundo periodo
Fuente: Elaboración propia de los autores.

Mientras que en el segundo período un 2,7% se ubicó en el nivel superior, un 44,44% se ubicaron en el nivel alto, el 50,00% en un nivel básico y ninguna en el nivel bajo. Se puede evidenciar que a pesar de que una estudiante alcanzo el nivel superior, la mayoría de ellas se ubicaron en un nivel básico, siendo este último los más predominantes durante este período.

CASO 2: 3°D I.T.D. Cruzada Social

A continuación, se muestran los resultados obtenidos por las estudiantes del grado tercero “D” en el proceso de evaluación en cuanto a los resultados de la prueba institucional, prueba Crusocial (anexo 17) una de las notas del tercer período escolar. Esta prueba se realiza en el Instituto Técnico Distrital Cruzada Social, según lo establecido en el sistema interno de evaluación institucional, durante cada periodo, y el fin es preparar a las estudiantes y que estas se familiaricen con el estilo de preguntas con las que se van a enfrentar en la Prueba Saber en los grados tercero, cada docente de acuerdo a lo trabajado en el periodo prepara su prueba, en el área de Ciencias Sociales en el tercer periodo se tomaron las temáticas desarrolladas en la implementación del proyecto de innovación donde se obtuvieron los siguientes resultados:

NIVEL DE DESMPÑO	PRUEBAS CRUCISOCIAL	PORCENTAJE
Superior	19	57,60%
Alto	8	24,20%
Básico	6	18,20%
Bajo	0	0 %
Total	33	100,0%

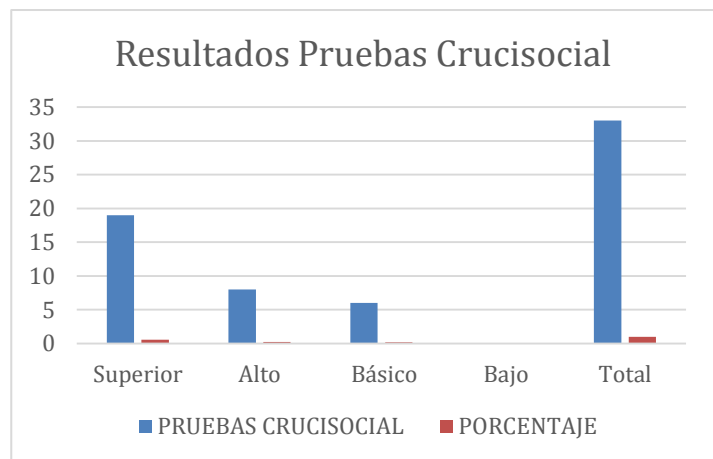


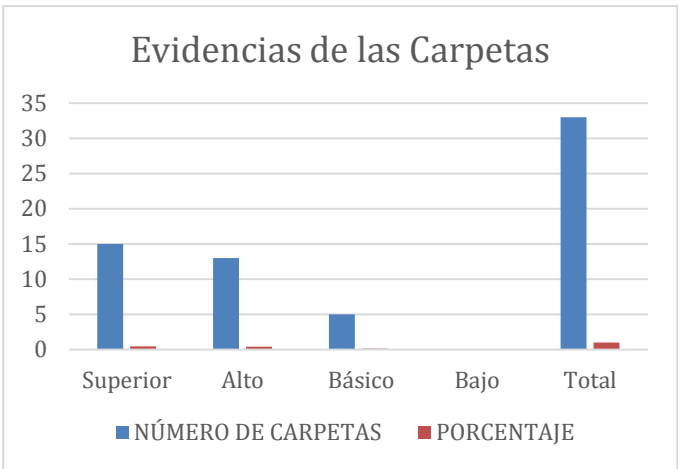
Tabla 6: Nivel de desempeño evaluación estilo pruebas saber
Fuente: Elaboración propia de los autores.

Los resultados obtenidos en la gráfica 1 evidencian que del total de 33 estudiantes, el 57,60% obtuvieron un desempeño superior, el 24,20% obtuvieron un desempeño alto, el 18,20 % un desempeño básico y en el desempeño bajo se refleja un 0%.

NIVEL DE DESMPÑO	NÚMERO DE CARPETAS	PORCENTAJE
Superior	15	45,45%

Alto	13	39,39%
Básico	5	15,15%
Bajo	0	0 %
Total	33	99,99%

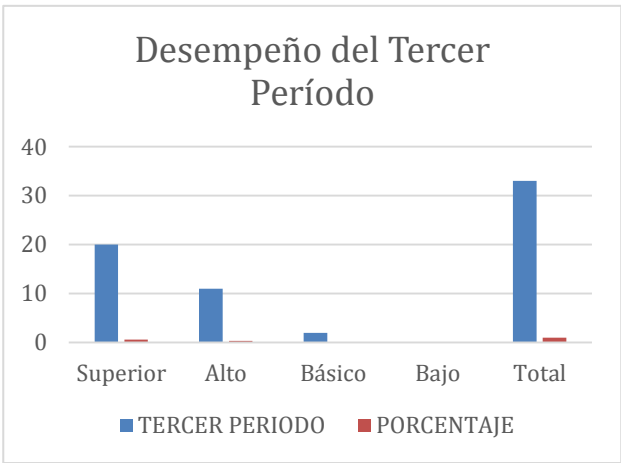
Tabla 7: Nivel de desempeño de las carpetas
Fuente: Elaboración propia de los autores.



En el siguiente cuadro se muestran los resultados de la evaluación de la carpeta de evidencias, esta fue la segunda nota que se tomó durante el tercer período, cada estudiante durante la implementación de la propuesta, realizó las actividades propuestas y reunir las aquí para presentarlas en el momento que fuesen requeridas por la docente, estos trabajos se evaluaron mediante una rúbrica (Ver anexo 16) y los resultados fueron los siguientes: Los resultados obtenidos en la gráfica 2 evidencian que del total de 33 estudiantes, el 45,45% obtuvieron un desempeño superior, el 39,39% obtuvieron un desempeño alto, el 16,7 % un desempeño básico y en el desempeño bajo se refleja un 0%.

NIVEL DE DESMPENÑO	TERCER PERIODO	PORCENTAJE
Superior	20	60,60%
Alto	11	33,30%
Básico	2	6,06%
Bajo	0	0 %
Total	33	99,96%

Tabla 8: Resultados del tercer periodo
Fuente: Elaboración propia de los autores.



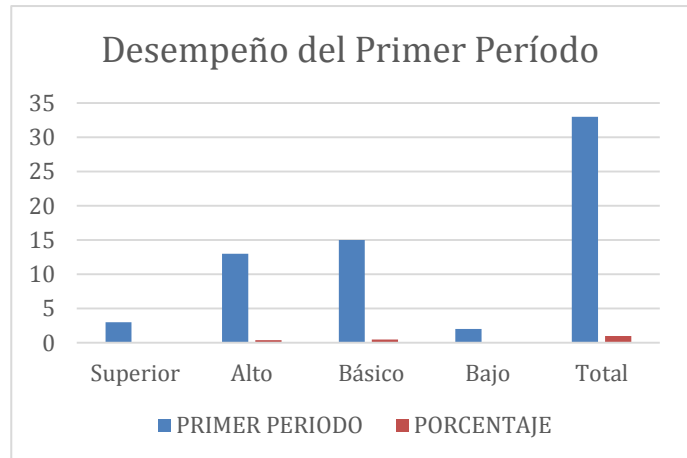
El siguiente cuadro nos muestra los resultados del tercer período escolar en el área de Ciencias Sociales, según lo que aparece registrado es evidente que la implementación de las actividades de la presente propuesta aumentó los resultados del rendimiento académico en el nivel superior y alto de las estudiantes en esta área, durante el primer y segundo período escolar eran pocas las niñas en nivel superior y muchas en nivel básico.

En la gráfica 3 se evidencia que, del total de 33 estudiantes, el 60,60% obtuvieron un desempeño superior, el 33,30% obtuvieron un desempeño alto, en el desempeño básico se ubica el 6,10%, un 0% se refleja en el desempeño bajo.

A continuación se muestran los resultados del primer y segundo período escolar, durante estos períodos no se implementó propuesta innovadora alguna, los resultados presentados a continuación me permitieron reflexionar acerca de las debilidades de la mayoría de las estudiantes ya que se encontraban en un nivel básico en cuanto a su rendimiento académico, pues durante las clases dictadas en esos períodos se generaron pocas actividades motivadoras en donde la estudiante se sintiera incentivada a participar de manera activa, también en estos períodos se diseñan clases por contenido y no por competencia, lo que generó debilidades en el resultado final del área durante estos períodos.

NIVEL DE DESMPENÑO	PRIMER PERIODO	PORCENTAJ E
Superior	3	9,09%
Alto	13	39,39%
Básico	15	45,45%
Bajo	2	6,06 %
Total	33	99,99%

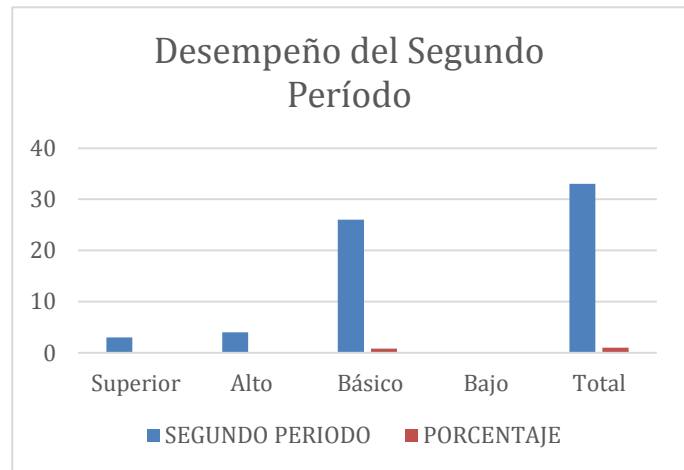
Tabla 9: Resultados del primer periodo
Fuente: Elaboración propia de los autores.



Los resultados obtenidos en la gráfica 4 evidencia que del total del estudiante el 9,09% obtuvieron un desempeño superior, el 39,39% obtuvieron un desempeño alto, el 45,45% un desempeño básico y en el desempeño bajo se refleja un 6,06%.

NIVEL DE DESMPENÑO	SEGUNDO PERIODO	PORCENTAJ E
Superior	3	9,09%
Alto	4	12,12%
Básico	26	78,78%
Bajo	0	0 %
Total	33	99,99%

Tabla 10: Resultados del segundo periodo
Fuente: Elaboración propia de los autores.



De acuerdo a la gráfica 5, los resultados de desempeño reflejan, que del total de las estudiantes el 9,09% se encuentran en el nivel superior, el 12,12% en el nivel alto y el 78,78% en el nivel básico, en el nivel bajo se refleja un 0%.

Los resultados obtenidos en la gráfica 4 y 5 evidencian que antes de la implementación del proyecto de innovación durante el primer y segundo periodo, el mayor porcentaje de las estudiantes se encuentran en nivel básico, refleja también que un porcentaje menor de las estudiantes se encuentran en nivel superior, alto y bajo. La gráfica 3 que refleja los resultados del tercer período académico en donde se implementó el proyecto de innovación los resultados cambian, aumentándose el porcentaje de las estudiantes en nivel superior y alto, disminuyen las estudiantes en nivel básico, en el nivel bajo se mantienen el porcentaje obtenido en el periodo anterior, lo que demostró que con la implementación del proyecto de innovación mejoraron de manera significativa los desempeños de las estudiantes.

CASO 3: 3° “C” I.T.D. Cruzada Social

Las actividades diseñadas fundamentadas en la estrategia lúdica fueron implementadas en el I.T.D Cruzada Social en el 3°C de la Básica Primaria, durante el tercer periodo académico. Con la puesta en

marcha se evidenció un cambio en el proceso de aprendizaje de las estudiantes manifestado en una mayor motivación en las clases de Ciencias Sociales, desarrollo de habilidades de pensamiento que les permitió comunicar ideas, organizar y argumentar el conocimiento, reflejados en una mejor apropiación en el manejo de conceptos y su relación con el contexto.

Las actividades fueron evaluadas a través de una prueba tipo saber, los trabajos elaborados por las estudiantes que fueron recopilados en una carpeta de evidencias, también se valoró la participación y la actitud de las estudiantes frente al desarrollo de cada actividad lúdica para obtener finalmente una valoración final del tercer periodo.

A continuación, se muestran los resultados obtenidos por las estudiantes en la aplicación de la prueba tipo saber en el grado tercero “C” llamada en la institución como prueba Crusocial. (ver anexo 17)

NIVEL DE DESMPÑO	TERCER PERIODO	PORCENTAJE
Superior	12	35,29%
Alto	13	38,23%
Básico	9	26,47%
Bajo	0	0 %
Total	34	99,99%

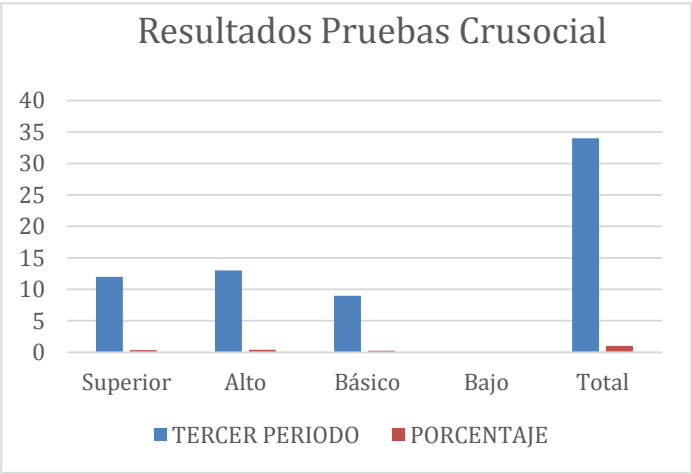


Tabla 11: Nivel de desempeño evaluación estilo pruebas saber
Fuente: Elaboración propia de los autores.

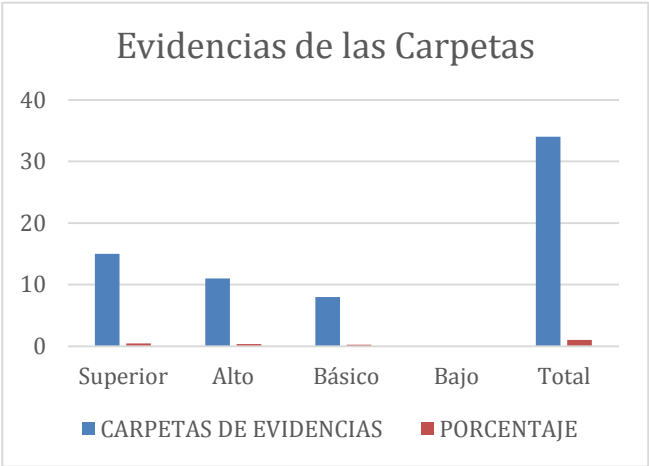
La gráfica 1 muestra los resultados de la aplicación de la prueba tipo saber que refleja la apropiación de los contenidos y el fortalecimiento de la competencia cognitiva por parte de las estudiantes, de ahí que el 35,29 % obtuvo un nivel de desempeño superior, el 38,23% nivel alto y el 26,47% nivel básico, nivel bajo 0%. De acuerdo con los resultados obtenidos, se evidencia que un 73,52% de las estudiantes obtuvieron buenos resultados, ubicándose en los niveles de desempeño más alto teniendo en cuenta la escala de evaluación del I.T.D Cruzada Social, mientras que un mínimo porcentaje se ubican en un nivel básico y ninguna estudiante obtuvo desempeño bajo.

Otra de las estrategias que se utilizó para evaluar el desempeño de las estudiantes con el propósito de llevar a cabo un proceso de seguimiento formativo de los avances y dificultades fue la carpeta de evidencias, donde las niñas a través del trabajo en equipo e individual, desarrollaron cada una de las actividades escritas para consolidar los aprendizajes, entre las cuales están: esquemas conceptuales, dibujos, crucigramas, paralelos, dibujos, carteles, etc. Para evaluar los trabajos se utilizó como instrumento la rúbrica (anexo 16)

De acuerdo con los criterios de la rúbrica como son: Presentación de actividades, puntualidad en la entrega de las actividades, argumentación de la información, actitud del trabajo en equipo y actitud del trabajo individual y teniendo en cuenta la escala de valoración de la institución, los resultados de las estudiantes fueron los siguientes:

NIVEL DE DESMPÑO	CARPETAS DE EVIDENCIAS	PORCENTAJE
Superior	15	44,11%
Alto	11	32,35%
Básico	8	23,52%
Bajo	0	0 %
Total	34	99,99%

Tabla 12: Resultados de las carpetas
Fuente: Elaboración propia de los autores.



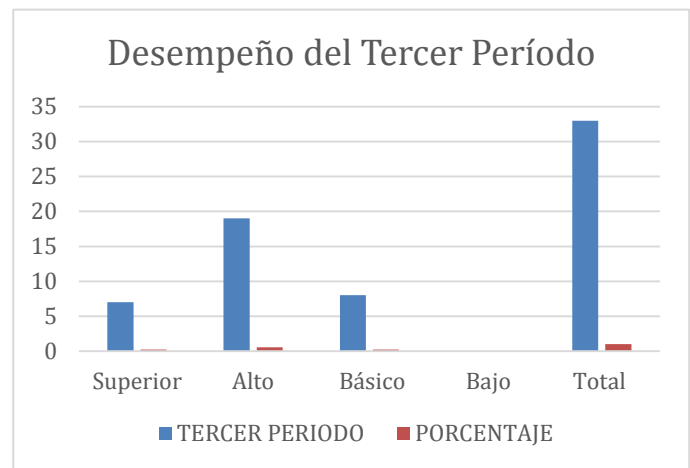
La gráfica permite identificar que el 44,11% de las estudiantes presentaron sus actividades de manera ordenada, organizada y puntual demostrando actitud positiva tanto en grupo como de manera individual, lo que les permitió lograr un desempeño superior, de igual manera se evidencia que el 32,35% alcanzó un desempeño alto y el 23,52% logró un desempeño básico, ninguna estudiante se ubica en la escala del desempeño bajo.

Además de la prueba tipo saber y la carpeta de evidencias utilizadas como instrumento para evaluar el desempeño del estudiante, también se tuvo en cuenta como criterios de valoración en el componente actitudinal la motivación y la participación de las estudiantes en cada una de las actividades lúdicas implementadas tanto en el trabajo en equipo e individual cuyos resultados fueron positivos teniendo en cuenta que estos elementos siempre fueron evidentes en las estudiantes.

De acuerdo con los resultados obtenidos en la prueba tipo saber, el desarrollo de las actividades de la carpeta, la motivación participación en el trabajo en equipo e individual para el desarrollo de las actividades se obtuvieron los siguientes resultados finales del tercer período.

NIVEL DE DESMPENO	TERCER PERIODO	PORCENTAJE
Superior	7	20,58%
Alto	19	55,88%
Básico	8	23,52%
Bajo	0	0 %
Total	34	99,98%

Tabla 13: Resultados del tercer periodo
Fuente: Elaboración propia de los autores.



Teniendo en cuenta los resultados que muestra la gráfica 3 se evidencia que, del total de las estudiantes el 20,58% obtuvieron un desempeño superior, el 55,88% obtuvieron un desempeño alto, en el desempeño básico se ubica el 23,52%, un 0% se refleja en el desempeño insuficiente.

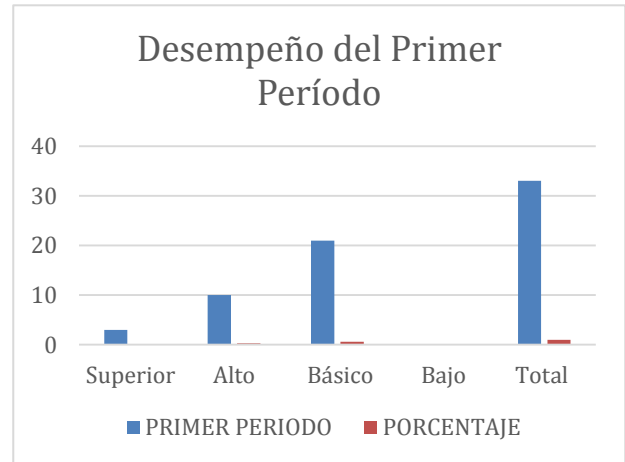
Lo anterior permite identificar que el 76,46% alcanzaron un desempeño entre superior y alto y un bajo porcentaje en el nivel básico, lo cual evidencia que esta mejoría en los niveles de desempeño donde se ubicaron las estudiantes se debe a la implementación de la estrategia lúdica y la aplicación de la evaluación formativa durante el proceso de desarrollo de las actividades.

Los resultados de desempeño de las estudiantes en el tercer periodo difieren de los obtenidos durante el primero y segundo periodo en los cuales la mayoría de las estudiantes presentan un nivel de desempeño básico.

A continuación, se muestran los resultados de desempeño de las estudiantes en el primer y segundo periodo.

NIVEL DE DESMPENÑO	PRIMER PERIODO	PORCENTAJE
Superior	3	9%
Alto	10	30%
Básico	21	61%
Bajo	0	0 %
Total	34	99,99%

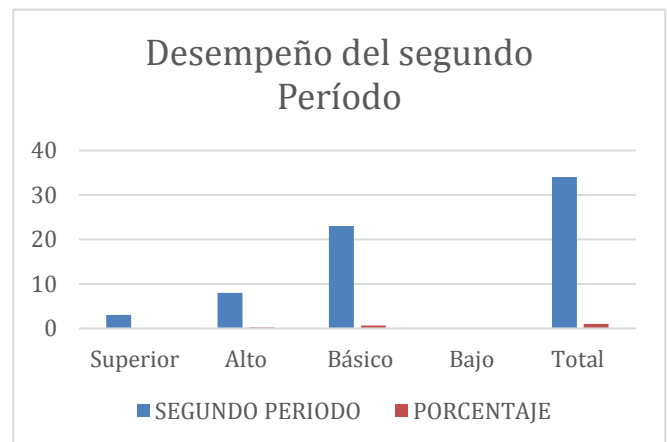
Tabla 14: Resultados del primer periodo
Fuente: Elaboración propia de los autores.



Los resultados obtenidos en la gráfica 4 muestran que del total del estudiante el 9% obtuvieron un desempeño superior, el 30% obtuvieron un desempeño alto, el 61 % un desempeño básico y en el desempeño insuficiente se refleja un 0%.

NIVEL DE DESMPENÑO	SEGUNDO PERIODO	PORCENTAJE
Superior	3	9%
Alto	8	23%
Básico	23	68%
Bajo	0	0 %
Total	34	100%

Tabla 15: Resultados del segundo periodo



Fuente: Elaboración propia de los autores.

De acuerdo a la gráfica 5, los resultados de desempeño reflejan, que del total de las estudiantes el 9% se encuentran en el nivel superior, el 23% en el nivel alto y el 68% en el nivel superior, en el nivel insuficiente un 0%.

Cabe destacar que durante el primero y segundo periodo no se aplicó la implementación de la estrategia lúdica, es así que se puede considerar que la razón de estos resultados se debe a que las actividades de clases estaban centrada en los contenidos y no en las competencias de las estudiantes. La participación de las estudiantes era dirigida por la docente encaminada a la apropiación de la tematica y los conceptos, la evaluación implementada estaba centrada a los resultados y no a los procesos de aprendizaje lo que no permitía propiciar aprendizajes significativos.

6.4.2 Resultados observaciones entre pares

CASO 1

CRITERIOS	Antes de la implementación	Durante la implementación
Presentación del propósito de la clase	Presenta el propósito de la clase de manera clara y sencilla	Realiza la presentación de la clase a través de dinámicas para motivar y mantener a la expectativa a las estudiantes.
Relación de la clase con competencias pedagógica	Utiliza la pedagogía activa al integrar y permitir la participación de las estudiantes, la construcción de un mapa conceptual y taller por competencias.	Durante la clase se evidencia el uso de una pedagogía activa, donde a través de la lúdica se desarrollan las temáticas.
Contenido relacionado con el propósito de la clase	Los contenidos son los establecidos en el plan de área del grado tercero del I.E.D. Hogar Mariano	Los contenidos están relacionados con el plan de clases del grado tercero en el I.E.D.Hogar Mariano.
Referente teórico en el que se apoya la clase	Enfoca y desarrolla la clase fundamentada en la teoría de la modificabilidad estructural cognitiva (MEC) de Reuven Feuruisten.	Enfoca y desarrolla la clase fundamentada en la teoría de la modificabilidad estructural cognitiva (MEC) de Reuven Feuruisten, pero también hace uso de las estrategias lúdicas sustentadas en los Teóricos Bandura y Medina.

Estrategias de enseñanza orientadas al trabajo en equipo	La mayor parte del desarrollo de la clase se utilizó una estrategia individual. No se evidencia trabajo grupal	La estrategia utilizada fue orientada al trabajo en equipo.
Clase centrada en la dinámica magistral	La mayor parte de la clase fue dirigida por la docente con suficiente participación de las estudiantes	La clase fue centrada más a una dinámica activa, donde la docente fue un guía, árbitro y mediador en los procesos.
Estrategias didácticas activas de aula	La estrategia utilizada fue estilo asamblea con participación activa de las estudiantes.	La estrategia utilizada fue lúdica, haciendo de la clase activa, dinámica durante todo su desarrollo.
Promoción del pensamiento crítico en clases	Las estudiantes expresan sus opiniones y puntos de vista	Las estudiantes expresan de manera más segura sus opiniones, y con mucha fluidez verbal, haciendo uso de un pensamiento crítico.
Promoción del pensamiento investigativo de los estudiantes	No se evidencia	Se evidencia el trabajo investigativo al buscar más información referente a los diferentes grupos étnicos del departamento.
Evaluación de conocimientos previos de los estudiantes	La clase se desarrolló con fundamento en los conocimientos previos de las estudiantes	En todas las actividades se realiza evaluación de conocimientos previos para dar inicio a contenidos nuevos. Así facilita el aprendizaje de las estudiantes.
Evaluación de los componentes del saber, saber hacer y del ser	Al expresar conocimientos previos. Elaboración de mapa conceptual. Desarrollo de taller. Las actitudes frente a las opiniones de sus compañeras y frente a la conservación de los recursos	Durante la implementación se evidencia la evaluación permanente de los componentes del saber, cuando se tocan temas propios del contenido del área; del hacer cuando realizan las diferentes actividades en cada implementación y el ser cuando reconoce la importancia de lo aprendido y valora el trabajo en grupo tanto de ellas como de los demás.
Retroalimentación o feedback oportuno a los estudiantes	Se evidencia en el inicio al orientar los aportes previos de las estudiantes, al dirigir la construcción del mapa conceptual y el desarrollo del taller individual y al orientar los aportes finales de las estudiantes	Cada vez que las estudiantes realizan una actividad se hace la respectiva retroalimentación, para dejar claro las dudas que surjan durante el proceso.

Incorporación de referentes de apoyo de autoría del docente	El manejo del discurso es acorde al grado y edad de las estudiantes con términos sencillos, teniendo como base la MEC.	Se hace uso de referentes teóricos como es la MEC y referentes que traten de las estrategias lúdicas.
--	--	---

CASO 2

CRITERIOS	Antes de la implementación	Durante la implementación
Presentación del propósito de la clase	Se realizó durante el inicio de la clase	Se realizó en el inicio de la clase, este está articulados con las competencias que sugiere el MEN
Relación de la clase con competencias pedagógica	Se observa que la docente domina los conceptos desarrollados, la relación con sus estudiantes es buena aunque no les da mucha participación.	La docente demuestra que domina los conceptos propios del área, dominio de grupo, empatía con sus estudiantes, para desarrollar la actividad planteada.
Contenido relacionado con el propósito de la clase	El contenido desarrollado estuvo acorde con lo que se debe trabajar en el grado de acuerdo a los estándares, teniendo en cuenta los contenidos programados al inicio del año escolar	El contenido desarrollado estuvo acorde con lo que se debe trabajar en el grado de acuerdo a los estándares, se articula este a los ejes temáticos que se deben trabajar en este grado que para este caso es el valorar su identidad cultural.
Referente teórico en el que se apoya la clase	Not (1993) y De Zubiría (2006), reconocen el activo papel del sujeto en el aprehendizaje y el papel desarrollante de la escuela. Vygotsky, (1979 y 1992) y Davidov, (1987 y 1988), reconocen el papel esencial de los mediadores en este proceso. Zubiría (2006), bajo el propósito de enseñar conocimientos y normas, el maestro cumple la función de transmisor. El maestro dicta la lección a un estudiante que recibirá las informaciones y las normas transmitidas.	Guillermo Zúñiga (1998) repensar lo que hoy se hace en la pedagogía para descubrir los aportes con que la lúdica puede contribuir para conseguir la aplicación de unos criterios más acordes con los tiempos actuales en que la velocidad de los acontecimientos y las transformaciones exige unos niveles de respuesta casi que inmediatos para estar al ritmo actual del mundo moderno, con una rapidez no imaginada desde la óptica del contexto tradicional con que todavía analizamos el presente”.
Estrategias de enseñanza orientadas al trabajo en equipo	No se evidencia el trabajo en equipo, las actividades se desarrollaron de manera individual durante el desarrollo de la misma.	Se evidencia el aprendizaje cooperativo, En las actividades desarrolladas se construyeron nuevas ideas, con la contribución de pares lo cual favoreció a aquellas estudiantes

		con dificultades y enriquecieron el trabajo de las estudiantes más aventajadas.
Clase centrada en la dinámica magistral	La docente explica la clase interactuando con sus estudiantes mediante preguntas sobre la temática a tratar, estas participan y la docente refuerza sus preguntas con comentarios sobre el tema.	Parte de actividades lúdicas acorde con la temática a desarrollar y a la edad e intereses de las estudiantes, se mantiene la motivación durante la clase, el trabajo cooperativo fomenta el desarrollo de la creatividad y la construcción y asimilación de la nueva temática.
Estrategias didácticas activas de aula	La docente indagó sobre los saberes previos de las estudiantes, realizó lluvia de ideas para la construcción del nuevo concepto y utilizó las Tics como herramienta para motivar a las estudiantes	La docente utilizó diferentes estrategias lúdicas: juegos de roles, juegos de simulación, rompecabezas, cantos, cuentos, juegos de mesa. En forma constante durante la clase recurrió al aprendizaje cooperativo.
Promoción del pensamiento crítico en clases	No se evidenció ya que se trabajan conceptos ya establecidos.	La docente realiza constantemente preguntas para la promoción del pensamiento crítico, las estudiantes expresan también sus inquietudes y proponen otras ideas expresándolas en forma clara y coherente.
Promoción del pensamiento investigativo de los estudiantes	No se evidenció, se deja una actividad de consulta como compromiso en casa.	Se evidencia cuando la docente propone a sus estudiantes realizar preguntas a sus familiares, abuelos y otras personas de su comunidad acerca de las tradiciones y costumbres.
Evaluación de conocimientos previos de los estudiantes	Se realizaron preguntas después de observar un vídeo a cerca de los conocimientos previos de las estudiantes.	Mediante diferentes actividades lúdicas constantemente se estuvieron evaluando los conocimientos previos de las estudiantes
Evaluación de los componentes del saber, saber hacer y del ser	Se evidencia la evaluación sobre el saber, de los otros dos componentes no se evidencia	Se desarrollaron actividades evaluativas en donde se evidencian la evaluación de los componentes del conocer cuando se contrastaron conceptos propios de la clase y se descubrieron o complementaron esos nuevos conceptos, del saber cuándo las estudiantes aplicaban mediante diferentes actividades esos saberes

		obtenidos y del ser cuando se evidencia la interiorización de los mismos para valorar lo aprendido y se refleje en un cambio de actitud y de forma de pensar.
Retroalimentación o feedback oportuno a los estudiantes	La docente realiza preguntas sobre la temática tratada y hace aclaraciones a cerca de las mismas	Se observa de manera permanente la retroalimentación de los nuevos conceptos y la aclaración de ideas mediante la realización de las evaluaciones formativas que se mantiene presente durante todo el proceso identificando las fortalezas pero sobre todo las debilidades para realizar la respectiva aclaración entre ellas mismas y a través de su docente lo que les permite al desarrollo de sus competencias en el área.
Incorporación de referentes de apoyo de autoría del docente	Los adquiridos a través de su experiencia docente.	Se incorporaron actividades lúdicas tradicionales y modernas adaptándolas a las temáticas desarrolladas mediante el uso de las Tics y otros recursos teniendo en cuenta la edad e intereses de las estudiantes de este nivel, además apoya sus conceptos iniciales con los de diferentes autores que confirman y complementan sus propios conceptos.

CASO 3

CRITERIOS	Antes de la implementación	Durante la implementación
Presentación del propósito de la clase	La clase se inicia dando a conocer el tema, no se presenta el propósito de la clase	El docente tiene claro el propósito de la clase que está articulado con las competencias a desarrollar y lo presenta durante todos los momentos de las actividades.
Relación de la clase con competencias pedagógica	El docente hace uso de las competencias pedagógicas que ha adquirido a través de su experiencia.	El docente relaciona la clase con las competencias pedagógicas que ha fortalecido a través de los estudios realizados, permitiéndole mayor apropiación y dominio de saberes en

		el área favoreciendo su quehacer en el aula.
Contenido relacionado con el propósito de la clase	Los contenidos desarrollados son parte de una secuencia de temas previamente programados	Se piensa en el propósito de la clase fundamentado en los estándares básicos y se articula cuidadosamente con los contenidos temáticos que permiten el desarrollo del propósito.
Referente teórico en el que se apoya la clase	No se tiene en cuenta referentes teóricos para el desarrollo de la clase, se hace uso de los conocimientos empíricos que el docente posee	Las clases están fundamentadas en referentes teóricos que apoyan la estrategia lúdica como: Fullea, (2015). Jiménez, (2002) Huizinga, (2000).
Estrategias de enseñanza orientadas al trabajo en equipo	La clase observada estuvo orientada en el trabajo individual, donde los estudiantes en sus puestos debían producir sus trabajos sin tener la posibilidad de compartir con sus compañeros.	Todas las actividades estaban orientadas en el trabajo en equipo, teniendo en cuenta que para la realización de las actividades lúdicas era necesario el trabajo en equipo.
Clase centrada en la dinámica magistral	La clase estuvo dirigida por la docente con la participación de las estudiantes en la construcción de los nuevos aprendizajes	La clase estuvo centrada en dinámicas activas como es la implementación de estrategias lúdicas, donde la participación de las estudiantes era fundamental.
Estrategias didácticas activas de aula	La estrategia Didáctica utilizada evidenciaba un proceso compartido entre la docente y las estudiantes	La estrategia Didáctica fue activa, pues la mayor parte de las actividades eran desarrolladas con la participación de las estudiantes con la orientación del docente.
Promoción del pensamiento crítico en clases	La clase estaba centrada en el desarrollo de los contenidos y manejo de conceptos.	Además de promover la habilidad cognitiva, también las actividades planeadas promovían la reflexión y análisis de situaciones que le permitían a las estudiantes la relación con el contexto.
Promoción del pensamiento investigativo de los estudiantes	Las actividades centradas en el desarrollo de contenidos promovían la consulta a través de asignación de tareas para ampliar el tema	Se promueve el pensamiento investigativo a través de la formulación de preguntas que motiven a conocer y profundizar más sobre los temas tratados despertando la curiosidad.

Evaluación de conocimientos previos de los estudiantes	Se inició la clase con una actividad introductoria, (video) sin considerar los conocimientos previos como parte fundamental de los nuevos aprendizajes	Los conocimientos previos fueron un elemento fundamental en cada actividad como punto de partida para encauzar la clase y valorar los aprendizajes de las estudiantes que aportan al desarrollo de las temáticas.
Evaluación de los componentes del saber, saber hacer y del ser	La clase está centrada en los contenidos, es decir, en el saber, pero no se tienen en cuenta ni se planean actividades para el desarrollo del hacer y ser	Las planeaciones de las actividades están centradas en el desarrollo de los tres componentes de las competencias, de hecho, las actividades y la evaluación tienen coherencia con estos tres aspectos.
Retroalimentación o feedback oportuno a los estudiantes	La retroalimentación se da al final de la clase, como parte de la etapa final de esta.	El proceso de retroalimentación está presente en todos los momentos de la clase, teniendo en cuenta que se lleva a cabo una evaluación formativa, lo cual permite identificar fortalezas y debilidades en el proceso de aprendizaje y por ende el desarrollo de competencias
Incorporación de referentes de apoyo de autoría del docente	El docente incorpora referentes de apoyo que ha logrado fundamentar a través de su experiencia docente	El docente teniendo en cuenta sus propios referentes de apoyo se sustenta e identifica con otros referentes que soportan sus ideas, su experiencia y sus reflexiones acerca de la práctica pedagógica.

6.4.3 TRIANGULACION

CASO 1

Durante la implementación que se aplicó en las estudiantes de 3°D del I.E.D. Hogar Mariano, se observaron muchos cambios en los procesos: En las estudiantes, se les observó interés, entusiasmo, entrega y buen manejo de los contenidos propios del área, una motivación permanente en cada una de las actividades lúdicas. Permitió que ellas mismas descubrieran sus talentos, habilidades y capacidades para realizar diferentes acciones que para ellas eran desconocidas, tuvieron un ente motivador que les ayudara a descubrirlas y un punto a resaltar aprendieron a trabajar en equipo, haciendo de ellas más solidarias, respetuosas de sus pares, lo cual evidenciamos en las diferentes dramatizaciones y feria que

realizaron, esto se evidencia en la descripción de las actividades del diario de campo, donde en el proceso de interpretación se identifican todos estos cambios que redundan en mejores procesos de aprendizajes.

El docente descubrió que a través de una metodología activa acompañada de estrategias lúdicas se pueden enseñar contenidos del área de Ciencias Sociales, logrando más eficacia en los resultados y en la apropiación de las temáticas, lo cual se evidencia en la evaluación entre pares, donde se dio un cambio de una metodología magistral a una metodología más dinámica activa centrada en la participación de las estudiantes, donde la docente fue un guía y mediador en los procesos y en los resultados de la evaluación tipo prueba saber dónde la mayoría de las estudiantes se ubicaron en un nivel de desempeño superior y alto con un porcentaje de 72,21% . De ahí que a través de la aplicación de la propuesta se alcanzaron los objetivos propuesto en el proyecto de grado, como es la apropiación del legado histórico y cultural de las etnias atlanticenses, como también incentivar interés por parte de las estudiantes hacia los contenidos del área y mejorar los resultados en las pruebas saber y los procesos académicos.

La evaluación de los componentes del saber, hacer y ser fueron permanente, haciendo del proceso interesante porque además de aprender contenidos propios de nuestro departamento del Atlántico, realizaron actividades que les permitió desarrollar sus habilidades y talentos tanto individual como en equipo, lo cual se observa en la elaboración y cuadro de resultados de las carpetas, las cuales se midieron con base a una rúbrica evaluación. Sin embargo durante la puesta en marcha de la implementación se presentaron algunos obstáculos que incidieron en su normal desarrollo de las actividades, entre estas tenemos las constantes interrupciones por parte de entes entorno escolar, como es la emisora escolar, el momento del desayuno y esto incide en los tiempos que se establecieron para desarrollar las diferentes actividades, lo anterior lo exponemos en el diario de campo e interpretación de los mismos.

CASO 2

Durante la implementación de la propuesta innovadora se dieron muchos cambios positivos de la docente, en las estudiantes y en el proceso de enseñanza aprendizaje de esta área.

En primer lugar, tal como se evidencia en la descripción realizada en el diario de campo y en la guía de observación me llevó a reconocer como docente la importancia de la realización de una planeación de las actividades, lo que me condujo a mejorar significativamente mi quehacer pedagógico ya que permitió apropiarme de referentes teóricos que abordan temáticas a cerca de innovaciones lúdicas que me llevaron a replantear lo que tradicionalmente venía haciendo, esto me condujo a pensar más en las estudiantes, sus intereses, necesidades, su realidad, entre muchas otras cosas.

Planear me permitió pensar y repensar, aprender y desaprender, adaptar los ejes temáticos que se deben trabajar en este grado a los estándares que exige trabajar el MEN, tal como se evidencia en la descripción realizada en el diario de campo, en donde se planea una metodología dinámica mediante la implementación de actividades lúdicas, en este documento se describe la planeación de cada actividad en sus tres momentos: inicio, desarrollo y cierre, a través de la realización de este se pensó detenidamente en cada proceso que se debe desarrollar planeando, diseñando, adaptando cada actividad al grupo particular de las estudiantes lo que favoreció de manera notable el interés, la participación y la dinámica de la clase.

En segundo lugar, en cuanto a los procesos evaluativos, tal como se puede observar en la planeación y descripción realizada en el diario de campo y en la guía de observación entre pares, se realizó una evaluación formativa para el grupo de estudiantes, que permitió ir evaluando procesos y así mismo evaluando las competencias que se deben desarrollar en el área en cuanto al conocer, el hacer y el ser, lo anterior posibilitó a las alumnas a pasar de un rendimiento básico que tenía más del 50% de ellas durante el primer y segundo período a subir en un 60% con desempeño superior y el 33% con un desempeño alto durante el tercer período que fue el período donde se implementó la propuesta innovadora, como se evidencia en la interpretación de la tabla de resultados del tercer período. Así mismo se aumentó el resultado de la prueba institucional (Prueba Crusocial) obteniendo en un 57 % las estudiantes un desempeño superior, el 24,20% obtuvieron un desempeño alto, lo que condujo a mejorar significativamente los resultados obtenidos en esta área.

En tercer lugar la propuesta condujo a implementar una metodología activa, realizando en la mayoría de las actividades uso del trabajo cooperativo, tal como se describe en el diario de campo y en la guía

de observación, llevando a las estudiantes a mejorar la empatía entre ellas y de manera notable sus relaciones interpersonales ya que en el desarrollo de cada actividad reconocieron sus propias habilidades y actitudes y además también las de sus compañeras creándose un ambiente de colaboración y sana competencia en donde son capaces también de reconocer en sí misma y en el otro sus debilidades y fortalezas, complementando su trabajo, retroalimentándose entre ellas, queriendo hacer las cosas cada vez mejor, motivadas y animadas haciendo uso de sus saberes previos, los nuevos conocimientos, su creatividad y su potencial como equipo. Lo anterior se evidencia como resultado final en la evaluación realizada a la carpeta de evidencias en donde eran recopilados todos los trabajos realizados en grupo y en forma individual por las estudiantes durante la implementación de la propuesta obteniendo de un total de 33 estudiantes, el 45,45% obtuvieron un desempeño superior, el 39,39% obtuvieron un desempeño alto, el 16,7 % un desempeño básico y en el desempeño bajo se refleja un 0%, tal como se presenta en la interpretación de los datos del análisis e interpretación de resultados, lo que demuestra que se mejoró de manera significativa los resultados en cuanto a la evaluación. La carpeta de evidencia se evaluó teniendo en cuenta una rúbrica en donde se tuvieron en cuenta diferentes aspectos (Ver anexo)

CASO 3

La puesta en marcha del proyecto de innovación de la ludica como estrategia didáctica permitió desarrollar varios elementos fundamentales en el proceso de enseñanza – aprendizaje, entre los que podemos mencionar la implementación de una metodología mas dinámica centrada en el diseño de clases participativas con una variedad de juegos tal como se expresa en el diario de campo, en las que los estudiantes serían los protagonistas de su propio aprendizaje, despertando así la motivación, el entusiasmo e interés por la clase de Ciencias Sociales, lo que se refleja en el desarrollo de habilidades y competencias cognitivas que le permiten a los estudiantes una mejor apropiación en el manejo de conceptos propios del área, propiciando el desarrollo de nuevos contenidos que estimulan la relación con los conocimientos previos, la promoción del pensamiento investigativo y su relación con el contexto, elementos fundamentales que se resaltan en la evaluación entre pares. Lo anterior se

evidencia en los resultados obtenidos por las estudiantes en la prueba tipo saber “Crusocial” donde la mayoría se ubicó en el nivel de desempeño superior y alto con un 73, 52%.

La practica pedagógica del docente se vió influenciada positivamente con la implementación de la estrategia, pues despertó la necesidad de reflexionar sobre la importancia de ir abandonando practicas tradicionales para buscar estrategias que contribuyan a generar procesos de aprendizajes mas significativos, fundamentados en los estándares básicos del área y diseñar clases motivantes y dinámicas buscando siempre el desarrollo de competencias, teniendo claro los propósitos de aprendizaje del tema para la formación integral de las estudiantes, tal como se expresa en la evaluación entre pares.

La implementación de la estrategia lúdica generó como condición necesaria el trabajo en equipo, lo que permitió a las estudiantes el fortalecimiento de las relaciones interpersonales, superando paulatinamente diferencias entre ellas, fortaleciendo las relaciones entre estudiantes y docente, tal como se expresa en la interpretación del diario de campo, es así como se evidencia igualmente en la evaluación entre pares donde el docente reemplaza el trabajo individual por el trabajo en equipo. Las estudiantes organizadas en grupos con sus roles definidos y con la orientación del docente preparan las actividades, comparten ideas en la construcción de conocimientos para la realización de las guías de trabajo, esta estrategia cooperativa permite mejorar los niveles de desempeño de las estudiantes, pues tienen la posibilidad de compartir entre ellas, descubrir aciertos en el aprendizaje e identificar errores y superarlos. También se genera entre ellas un sentido de competencia sana por presentar de la mejor manera los trabajos que realizan para que el equipo quede bien, esto se refleja claramente en los resultados obtenidos en la elaboración de la carpeta donde se utilizó la rubrica como instrumento evidenciando que el 76.46% del total de las estudiantes obtuvieron resultados superiores y altos.

Con la implementación de la estrategia tambien se dieron cambios en el proceso de evaluación utilizada antes de esta, teniendo en cuenta que el docente asume el propósito de implementar la evaluación formativa que permite hacer seguimiento de los aprendizajes de las estudiantes durante todo el proceso a través de las diferentes actividades que realizan, como las evaluaciones tipo saber, la elaboración de trabajos, el desempeño en equipo e individual durante el desarrollo de las actividades, fortaleciendo no

solo las competencias en el conocer, sino tambien en el hacer y en el ser a, lo anterior se evidencia en las descripciones del diario de campo donde la retroalimentación está siempre presente para identificar fortalezas y debilidades y ser tratarlas oportunamente, lo que permite mejorar los resultados en el proceso evaluativo de las estudiantes, quienes al finalizar el tercer periodo académico obtuvieron desempeños superiores y altos en un 76,46% mejorando considerablemente con los resultados de los periodos anteriores donde no se implementó la estrategia lúdica.

De acuerdo a el análisis realizado en cada caso donde se llevo a cabo la implementacion se identificaron los siguientes puntos de encuentro:

La implementación de la propuesta de innovación de la lúdica como estrategia didáctica para la enseñanza del legado histórico y cultural de las etnias atlanticenses permitió que se desarrollaran diferentes procesos en la práctica de aula en los grados tercero en las instituciones ITD Cruzada Social y IED Hogar Mariano. Uno de los elementos fundamentales donde se evidenciaron cambios fue la metodología donde en ambas instituciones en los grados tercero donde se tuvo la experiencia se diseñaron actividades dinámicas, participativas, recreativas que despertaron la motivación permanente, el fortalecimiento del entusiasmo e interés por participar en las actividades planeadas del área.

La metodología activa centrada en la lúdica propició la aplicación de actividades como dramatizaciones, simulaciones, rompecabezas, escaleras, elaboración de maquetas y la elaboración de diversas herramientas pedagógicas como son el mapa conceptual, cuadros comparativos, crucigramas, sopa de letras, etc teniendo en cuenta el contexto de cada institución y las características particulares de cada grupo, estas experiencias se evidencian en las descripciones que de ellas se hacen en los diarios de campo de cada una de las docentes y en la observación entre pares donde se resalta el cambio de una metodología tradicional a una metodología más dinámica.

Con la implementación de la propuesta de innovación surgió en las tres experiencias pedagógicas el trabajo cooperativo que contribuyó al desarrollo de sus habilidades, actitudes y talentos, sus fortalezas y debilidades en sus relaciones con sus pares, fortaleciendo en ellas valores como la solidaridad, respeto, puntualidad y responsabilidad con sus compromisos, sin embargo se evidencio en los tres grados en el inicio de la implementación algunas diferencias en sus relaciones interpersonales que se

fueron superando en el transcurso de la implementación, como se evidencia en las descripciones realizadas en los diarios de campo.

Los resultados fueron favorables en los grados terceros de ambas instituciones, en los cuales se evidenció un cambio significativo en el desempeño académico de las estudiantes, el desarrollo de las habilidades y competencias en el conocer, hacer y ser pasando de un desempeño básico a un nivel de desempeño superior y alto.

Un obstáculo que tuvo presencia en el desarrollo de las tres implementaciones fue el tiempo que resultó insuficiente en el desarrollo de las primeras actividades de la propuesta por la falta de costumbre de las estudiantes en el manejo del tiempo y trabajo en equipo.

En el colegio Mariano además de esto se presentaron constantes interrupciones durante el desarrollo de las actividades por parte de agentes externos.

Teniendo en cuenta los aspectos convergentes en las tres experiencias de la innovación se evidencia que se cumplió a cabalidad los objetivos propuestos en la propuesta.

7. CONCLUSIONES

Tomando como punto de partida los objetivos específicos, que implica las etapas de diseño, implementación y valoración de la presente propuesta de innovación “Estrategias lúdicas para la apropiación del legado histórico y cultural de las etnias atlanticenses en el marco de la enseñanza de las ciencias sociales en estudiantes del grado tercero de primaria se puede concluir que:

En cuanto a la etapa de diseño de las actividades:

- La planeación se basa en la estructura normativa y fundamentada en los estándares básicos de competencias del área de Ciencias Sociales.
- Incorporar los componentes de las competencias (saber, hacer y ser) para el logro de aprendizajes significativos que contribuyan a la formación integral de las estudiantes.
- La planeación de las secuencias didácticas para el diseño de actividades coherentes y articuladas con los propósitos de aprendizaje y enfocadas en el desarrollo y fortalecimiento del pensamiento crítico e investigativo desde temprana edad.
- La implementación del trabajo en equipo para la construcción del aprendizaje y el fortalecimiento de las relaciones interpersonales.
- La preparación previa de herramientas pedagógicas como material lúdico y diversos recursos didácticos coherentes con las actividades planeadas.
- Se puso a prueba el despliegue de la creatividad docente en el diseño de diversas actividades lúdicas atendiendo a las necesidades de aprendizaje e intereses de las estudiantes según la etapa en la que se encuentran.
- La aplicación de una evaluación formativa que permitió llevar a cabo una evaluación por procesos y no por resultados para intervenir oportunamente a través de la retroalimentación de las dificultades presentadas.

En cuanto a la etapa de implementación:

- El desarrollo de actividades siguiendo el orden coherente de las planeaciones previas, teniendo claro el propósito de cada momento y las competencias a desarrollar.

- La motivación, curiosidad y participación constante de las estudiantes por las actividades que se desarrollaban.
- La construcción del conocimiento a través del desarrollo de las actividades lúdicas que se consolidaba en los trabajos presentados.
- Mayor conocimiento del docente de las habilidades, potencialidades y dificultades de las estudiantes.
- Fortalecimiento y apropiación de las reglas del aprendizaje cooperativo.

En cuanto a los resultados de la implementación:

- Se logró mayor dominio de los contenidos y conceptos propios del área en cuanto a las temáticas desarrolladas.
- Se reflejaron mejores resultados en la prueba institucional que se aplica periódicamente con un aumento en los desempeños alto y superior.
- La implementación de la evaluación formativa permitió mayor eficiencia y responsabilidad en la elaboración y entrega de los trabajos realizados en clase.
- Mejoró significativamente los resultados académicos del periodo pasando de un alto porcentaje de desempeño básico en los periodos anteriores (1 y 2) a un alto porcentaje en los desempeños alto y superior en el tercer periodo.
- Se logró en los docentes fortalecer sus competencias pedagógicas, evidenciadas en el dominio de la estructura en la planeación de actividades en el área Sociales.
- se generó en los docentes procesos reflexivos de su práctica pedagógica en aras de incluir en el diseño de sus prácticas de aula metodología activa y participativa centradas en el desarrollo de competencias en los estudiantes.
- Se logró mayor dominio de fundamentación teórica en cuanto a pedagogía y Didáctica.
- Se implementó una evaluación por procesos “Formativa” y se fue abandonando la evaluación por resultados “Sumativa”.

Cabe mencionar otros aspectos relevantes del proyecto de innovación como:

- Se realizó la socialización de la presente propuesta con la comunidad educativa (estudiantes, padres de familia, rectora, coordinadores y algunos compañeros docentes)
- Se socializó la propuesta en el VIII Congreso internacional de investigación educativa organizada por USDE.
- La integración del padre de familia a las actividades del área de Ciencias Sociales, logrando que participe de manera activa con sus hijas en las actividades propuestas.

Al llevar a cabo las diferentes etapas de la propuesta se pudo evidenciar coherencia entre los diferentes planteamientos de los autores que fueron un valioso soporte teórico con los objetivos planteados, la implementación de la propuesta, y los logros obtenidos con las estudiantes de 3° de las instituciones participantes en cuanto a la utilización de la lúdica para el fortalecimiento las competencias planteadas en los estándares del área, como son las científico sociales, relaciones con la historia y la cultura generando compromisos personales y sociales teniendo en cuenta que las estudiantes reconocieron sus saberes previos, desarrollaron el espíritu investigativo a través de la indagación de documentos y los saberes de sus familiares y amigos, adquirieron conocimientos que les permitieron reconocerse como parte de una cultura, reforzando así su identidad, valorando y sintiéndose parte de la historia de su comunidad evidenciándose el fortalecimiento de las competencias en el saber, hacer y ser.

Al igual se evidenció una actitud de cambio frente al aprendizaje lo cual se vio reflejado en los buenos resultados académicos obtenidos en el tercer periodo del año escolar 2017 .

Cabe destacar la participación de los padres en las actividades de la implementación, colaborando con los materiales requeridos, el apoyo académico aportando su conocimiento y su participación directa cuando fue requerida.

8. RECOMENDACIONES

Después de la experiencia del proyecto de innovación se plantean las siguientes propuestas para fortalecerlo.

- Socializar el proyecto a todos los docentes de la Institución para que se adapten no sólo a las temáticas del área de Ciencias Sociales sino también a las de otras áreas para lograr cambios en la metodología tradicional e inactiva por una más dinámica y participativa acorde a la edad y a los intereses de las estudiantes
- Incrementar el diseño con mayor número de actividades lúdicas enfocadas al desarrollo de competencias planteadas en los estándares.
- Incorporar la experiencia en el PEI y en el diseño curricular de la institución.
- Fue posible hacer la socialización de la propuesta con la comunidad educativa (estudiantes, padres de familia, rectora, coordinadores y algunos compañeros docentes)
- Hacer uso de otros espacios y recursos de la institución para el desarrollo de la práctica de aula.
- Diseñar con mayor frecuencia actividades aplicando los principios del aprendizaje cooperativo.
- Incorporar la estrategia en la planeación curricular.
- Financiación de parte de la institución para la compra y diseño de los recursos didácticos necesarios para cada actividad
- Socializar el proyecto de innovación en eventos a nivel distrital y departamental para que se conozca y compartir esta significativa y valiosa experiencia educativa.
- Participar con la propuesta en la convocatoria Compartir al maestro del MEN, adaptándola a sus solicitudes, para lograr así compartir nuestra experiencia con otros colegas y que se conozca a nivel nacional.

9. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Bolívar, Carlos. Ensayo: La lúdica como actitud del docente. Universidad Sur colombiana. Neiva, 2.002.
- Torres. J. (1994) Globalización e interdisciplinariedad, el currículo integrado. Morata. Madrid. pág. 75
- Díaz-Barriga A, F. (1998). *Estrategias Docentes para un Aprendizaje Significativo*. México: McGraw Hill.
- Feneti C. (1994). ¿Qué es el juego? *Revista Universidad de Antioquia* 236: 47-49.
- López, N. & Gil, J. (2011). La Lúdica como dimensión de la Educación Corporal. El juego del deseo y el placer. En: *Revista Educación física y deporte*. Vol. 30-2 p. 563-568.
- Posso, P., Sepúlveda, M., Navarro, N. y Laguna, C.E. (2015). La lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer la convivencia escolar. *Lúdica Pedagógica*, (21), 163-174.
- María Luisa Araujo Oviedo y otros. Estrategias de enseñanza- aprendizaje basada en la lúdica en tercero de primaria. *Revista infancia imágenes*. Pp. 89-98. Vol. 12 No.1 enero- junio de 2013.
- La actividad lúdica en la etapa infantil. María luisa García Rodríguez. *Papeles Salmantinos de Educación* -Núm. 7, 2006- Facultad de CC. de la Educación, Universidad Pontificia de Salamanca
- El juego y la lúdica en la reforma educativa colombiana...*Lúdica pedagógica*. Vol. 2, No. 18 (2013) pp. 28 – 34
- Brougere, Gilles. 2013. El niño y la cultura lúdica. En, *Lúdicamente* Año 2 N°4, octubre 2013, Buenos Aires (ISSN 2250-723X) Primera versión recibida el 20 de agosto; Versión final aceptada el 20 de septiembre de 2013. Traducción Carolina Duek y Noelia Enriz.

- Moreno, G. A. Juego tradicional colombiano: una expresión lúdica y cultural. Revista Educación física y deporte, n. 27–2, 93-99, 2008, Funámbulos Editores
- Mialaret (1984). Diccionario de Ciencias de la Educación, Barcelona: Oikos – tau.
- Picardo Joao, O., Balmore Pacheco, R., & Escobar Baños, J. C. (2004).
- Camacho, Flórez, (2012). Estrategias Pedagógicas en el ámbito educativo. Bogotá, D.C 2012.
- Miralles Martínez, P.; Molina Puche, S. y Ortuño Molina, J. (2011) La importancia de la historiografía en la enseñanza de la historia. Granada: GEU, 170 páginas, ISBN 978- 84- 9915-490-9.
- Cultura y tradición oral en el Caribe Colombiano. Álvaro Baquero Montoya y Ada De la Hoz Siegler. Barranquilla, Ediciones Uninorte, 2010, 137 p.

10. ANEXOS

Anexo 1

CASO 1: 3°D Hogar Mariano.

Descripción de lo ocurrido

Actividad: ORIGEN DE LOS GRUPOS ETNIOS

INICIO: ¿La docente reúne a las estudiantes las saluda y les explica en consiste la actividad que van a realizar y la importancia de conocer los grupos étnicos del departamento del Atlántico Una estudiante manifiestan que desde cuándo? La docente le informa que desde este día van a realizar una serie de actividades que requieren de sus habilidades y compromiso, que ya esto se lo ha manifestado a los padres de familia. La docente solicita a las estudiantes reunirse en grupo y les explica las funciones de cada rol (coordinador, vocero, secretaria) (3). Ya en grupo le entrega a cada equipo una lectura de un cuento “Susanita” (1). Una vez terminada la lectura la docente les pregunta: ¿Cómo se llama la lectura? ¿Cuántos años tiene Susanita? ¿Dónde vivía? ¿Cuál era el misterio? ¿Les gustaría ayudar a Susanita a descubrir los misterios de su pueblo? Las estudiantes responden que Sí. ¿Por qué les gustaría ayudar a Susanita? Las estudiantes responde: porque podemos aprender más del pueblo de Susanita. ¿Cómo la pueden ayudar? Algunas estudiantes dicen: preguntándole a personas del pueblo, preguntándole a los abuelos, a las personas mayores.

DESARROLLO: Las estudiantes continúan en los mismos grupos y se distribuyen los roles, dinamizadora (motiva controla y recibe los materiales), secretaria (lleva los apuntes y llena las actividades del grupo y vocera (socializa en plenaria las conclusiones)_ La docente explica que van a realizar un juego que se llama “La Escalera Mocana” (1), con la cual pueden aprender más acerca de la cultura Mokana. La docente le entrega los materiales que consiste en unas fichas de parque, se pegan las preguntas y respuestas en el tablero sobre las características de los grupos étnicos y una copia para armar un mapa conceptual. Se explica las reglas del juego la docente hace pasar a la dinamizadora de cada grupo para que realicen un tiro con el dado (3), de acuerdo con el número esa será la pregunta y la respuesta que le corresponde al grupo. En la escalera se encuentran las siguientes preguntas: ¿En

qué departamento habitaron los mocanos? ¿De dónde vinieron los mocana? ¿Cómo llegaron los mocanos a estos territorios? ¿Cuáles fueron los nombres de los asentamientos? ¿Por qué crees que es importante conocer y valorar el origen de nuestros pueblos? Todos los grupos se reúnen, leen la respuesta y luego la socializan con las demás compañeras. A medida que van respondiendo los estudiantes, la docente realiza aclaraciones de dudas o amplía los aportes de cada grupo y estos a su vez llenan el mapa conceptual (2). La actividad se vio interrumpida por la emisora del colegio, la rectora dio una información general (11). Una vez terminada la comunicación, se retoma la actividad, pero antes la docente las ubica en el proceso y centra nuevamente la atención en el trabajo a través de un recuento de lo que se ha realizado. A medida que van respondiendo las preguntas las secretarias de cada grupo va tomando apuntes para la elaboración de un resumen y luego socializarlo (2). Una vez terminada la actividad, las integrantes de cada grupo realizan un escrito donde recopilan todo lo aprendido en clase. Durante este proceso algunos grupos discutieron entre ellas para ponerse de acuerdo. La docente explica nuevamente la función de cada rol. Los grupos continúan con su tarea, al terminar la vocera de cada equipo de trabajo expone su texto.

CIERRE: La docente explica que con base al texto elaborado tomen unas palabras y elaboren una frase que resalte la importancia de los grupos étnicos del departamento. Al final todas las integrantes pasan al frente y expresan con voz alta y en forma coordinada la frase que elaboraron. Los demás grupos dan su opinión acerca de la frase y elaboración de la misma.

Actividad: UBICACIÓN GEOGRÁFICA DE LOS GRUPOS ÉTNICOS DEL DEPARTAMENTO DEL ATLÁNTICO.

INICIO: Saludo por parte de la docente a las estudiantes. Al igual que recuerda la conformación de los grupos y los roles de cada una. Se establecen acuerdos previos. Las sillas se organizan en forma circular, alrededor del aula y las estudiantes se sientan en el piso en grupo. A cada equipo se le hace entrega de un rompecabeza (1), la docente explica lo que van a realizar. Al iniciar el trabajo se observa en unos grupos discusiones entre ellas por liderar el proceso (7). La docente hace llamados de atención y explica la importancia de trabajar en equipo, el respeto y la cooperación (8). Una vez terminada la charla retoman el trabajo en grupo de armar el rompecabeza (3). Ya armado observan que es el mapa

del departamento del Atlántico. La vocera de cada grupo lee los municipios que conforman el departamento, la docente pregunta (2) cuál de estos municipios conocen Algunas niñas piden la palabra y expresan que conocen a Baranoa, Tubará, Galapa. La docente les pregunta y qué es lo que más le ha llamado la atención. Las mismas estudiante manifiestan que hay calles sin pavimentar, mucha arena, algunas personas tienen rasgos de indígenas. Con base a este comentario la docente explica que estos municipios tienen miembros en su población que hacen parte de grupos indígenas. En este caso de los Mokana. La actividad se interrumpe porque las estudiantes deben asistir al comedor para el desayuno (11). Una vez regresaron al aula de clases la docente solicita a las estudiantes cantar “la barriga de mamá” para ubicarlas nuevamente en la actividad. Una vez las estudiantes ubicadas en el aula la docente hacen un recuento (6) de lo que se había realizado hasta antes de la interrupción. Les solicita a las niñas ubicarse en los mismos grupos y les hace pasar una bolsa con los nombres de cada asentamiento indígena del departamento del Atlántico (3). Una integrante del grupo toma un papel de la bolsa, escogiendo así el nombre de su grupo. La actividad continúa en la próxima clase. Se les solicita a las estudiantes que investiguen en casa acerca del asentamiento que les corresponde, para continuar en la próxima clase con la actividad.

DESARROLLO: Se retoma nuevamente la actividad con un repaso de lo realizado en clase anterior por parte de la docente con la colaboración de las estudiantes (6). Se conforman los grupos de trabajo y cada uno con el texto que busco en casa acerca del asentamiento que le corresponde realizan un cuadro comparativo (2), donde exprese el antes y después de la población. Una vez terminada un vocero del grupo expone lo realizado por su grupo. Cuando pasa cada grupo la docente realiza una breve explicación teniendo como base lo expuesto por cada grupo (6). Una vez terminado el último grupo, la docente entrega a cada equipo fotocopia de una flor (la flor PEMIS 2). En el centro de la flor escriben el nombre del asentamiento indígena y en cada pétalo una característica de la población. Luego pasa al frente una integrante del grupo y socializa lo realizado en la flor. La docente manifiesta la importancia de los asentamientos indígenas y su legado en los pueblos actuales.

CIERRE: Luego pasamos al patio del colegio para jugar “Que pase el Rey” (1). Dos estudiantes se postulan para estar en los extremos y una tiene una bolsa con preguntas acerca del tema visto El resto de estudiantes realizan una fila y van cantando que pase el rey, que pase el rey el hijo del cóndor que

quede atrás. Cuando termina el canto la estudiantes que quede entre las dos estudiantes que hacen de puente escoge una pregunta de la bolsa y responde la pregunta que le salga. Cada estudiante que pasó dio su respuesta de manera acertada. La docente al final de la actividad hace nuevamente un resumen de la temática y les deja como compromiso elaborar el mapa del departamento donde ubiquen los municipios del departamento del Atlántico (9)

Actividad: ACTIVIDAD ECONÓMICA DE LAS ETNIAS DEL ATLÁNTICO

INICIO: Se inicia la actividad con saludo reciproco entre la docente y las estudiantes (8) Previamente la docente pego en el tablero unas fichas, las cuales tienen palabras claves de las clases anteriores (1). La docente le explica a las niñas que se reúnan en los grupos de trabajo (3), al frente va a pasar una representante del grupo y tomara una de las fichas, estas tienen una palabras clave de las clases anteriores, la niña que pase explicara brevemente lo que significa esa palabra, también van a encontrar fichas que cedan el turno o un premio sorpresa (dulce). Las estudiantes demostraron entusiasmo con la actividad, se reunieron en grupo pero se presentaron discusiones entre ellas al escoger la representante en el juego (7). La docente interviene y las ayuda a escoger su representante diciéndoles que la coordinadora del grupo pasa al frente y escoge la ficha (8). Una vez dada esa indicación se inicia la actividad con mucho entusiasmo, a medida que va pasando la estudiante y termina de expresar sus conocimientos acerca de la palabra, la docente realiza una explicación breve de la misma y aclara dudas (6). Una vez terminada esta actividad las estudiantes se dirigen al desayuno (11).

DESARROLLO: La docente aprovecha para organizar la nueva actividad. Cuando regresa la docente les comenta que van a realizar una nueva actividad, la cual consiste en buscar en el patio del colegio unas pistas relacionadas con las actividades económicas de los Mocanas (1). Los grupos se organizaron nuevamente y bajo la orden de partida de la profesora iniciaron a buscar las pistas (3). Los grupos se desplazaron por el patio del colegio, algunos se les hicieron fácil encontrar las pistas mientras que otros se les hicieron difícil, al final todos los grupos encontraron pistas algunas más que otras. Terminada la búsqueda se dirigieron al salón de clases donde presentaron las pistas cada grupo pero dando una breve explicación de la pista que hallaron, la docente hacia aclaraciones pertinentes (6). Una vez terminado en grupo realizaron un taller donde relacionan la actividad económica con el producto

(2). Al finalizar el taller los grupos hacen un breve comentario de la actividad y evalúan el desempeño de cada grupo (9). En esta etapa de la actividad se observa que las estudiantes valoran el trabajo de sus compañeras, aunque las integrantes del grupo de Baranoa hacen una fuerte reflexión al grupo de Usiacuri, que según ellas a este grupo le falta más compromisos en las actividades, que no hay organización entre ella y mucho menos compromiso (9) (5). Las integrantes del grupo de Usiacuri se mantuvieron en silencio, demasiadas calladas.

CIERRE: Para finalizar cada grupo explica las diferentes formas que se pueden utilizar los productos básicos de la economía Mocana (9).

Actividad: ASPECTO CULTURAL: COSTUMBRES Y TRADICIONES.

INICIO: La docente y las estudiantes se saludan, y escuchan la lectura y reflexión del evangelio que realizan todos los días en la emisora de la institución. Una vez culminado la oración del día, la docente dispone a las estudiantes para realizar la actividad en clases a través de ejercicios físicos: levantarse, sentarse, brincar, tocar las palmas, estirarse, y termina con el canto de Noé. Se organizan las sillas alrededor del salón, quedando el centro desocupado. Las estudiantes se ubican en cada silla tratando que las integrantes de los grupos queden cerca una al lado de la otra. La docente pega unos papeles bon en el piso del salón y dibuja una peregrina y pega unas fichas de papel con número cada una de acuerdo a la peregrina (1), estas contienen unas palabras o frases relacionadas con los temas anteriores, específicamente sobre la cultura de los asentamientos Mocana. Le explica al grupo de estudiantes que una integrante de cada grupo va a pasar y lanzar el tejo, este debe caer en uno de los espacios de la peregrina de acuerdo al número donde caiga el tejo toma la ficha que tenga ese número se acerca donde el resto del grupo y explica brevemente lo que indica la palabra o la frase (6). En caso de fallar al tirar el tejo se le dan tres oportunidades que lo lance. Cada grupo participo alcanzando a pasar las integrantes en su totalidad, con respeto entre ellas y buen trato (7). Una vez terminada la actividad las niñas se dirigieron al desayuno (11).

DESARROLLO: Mientras las estudiantes están desayunando la docente organiza la actividad siguiente. Pega en el tablero unas láminas con dibujos alusivos a la etnia Mocana y cada dibujo tiene un valor comercial y un escrito en el respaldo. Las estudiantes regresan al aula de clases y la docente

las acondiciona nuevamente a la clase entonando nuevamente el canto de Noé. La docente les explica que van a jugar ¿Quién quiere ser un millonario cultural? (1) Que consiste en que cada grupo recibe un dinero para que compre un artículo de los que están exhibido en el tablero y este lo tiene que representar de manera creativa. La docente le da una cantidad de dinero por igual a cada grupo. Se inicia el juego y cada grupo compra un artículo (3), le entrega el valor del objeto a la docente. Cuando cada grupo tiene su artículo se reúnen en grupo sentadas en el piso y una integrante lee lo que se encuentra al respaldo de la ficha con el dibujo. Por el tiempo la clase queda suspendida y se continúa en la clase siguiente (11). Se les deja un compromiso a las estudiantes de preparar en forma creativa la presentación del artículo que compro, ya sea a través de un noticiero, modelaje, exposición, drama (9). Y esto le generará puntos y en caso de no traer el compromiso debe pagar un impuesto. Se retoma la actividad. La docente acondiciona a las niñas y realiza un repaso de lo realizado en la clase anterior (6). Las sillas se ubican alrededor del aula y las estudiantes se organizan en grupo y la actividad que cada una debe presentar (3). Pasa el primer grupo de Tubara quienes hicieron una exposición y hablaron de la hamaca (2). Luego pasó Piojo y no realizaron nada, por lo tanto tuvieron que cancelar un impuesto. El turno fue para Mahates quienes hicieron una exposición acerca de la canoa (2). Tocama hicieron una exposición acerca de la flauta y las vasijas de barro. Usiacurí no presento su compromiso por lo tanto pagaron impuesto. Cipacua realizo un noticiero promocionando los collares que elaboraban los Mocana. Baranoa realizo un desfile presentando los artículos que se elaboran del totumo. Galapa realizo una dramatización mostrando la importancia del arco para los Mocana. Malambo dramatizo la importancia de los Bohíos. Al terminar la docente felicito a los grupos que presentaron sus trabajos y la creatividad de los mismos pero también llamo la atención a los grupos que no fueron responsables con sus compromisos (8). Se presentó una interrupción por mensajes a través de la emisora (11). Se retoma la actividad, la docente les explica que en los mismos grupos van a realizar un cuadro comparativo donde se registre las costumbres y tradiciones de los asentamientos indígenas con las costumbres actuales (2). Los grupos se reúnen e inician el trabajo con cordialidad (7). Una vez terminado presentan sus aportes, la docente en cada intervención aclara dudas y retroalimenta (6).

CIERRE: Las estudiantes continúan trabajando en grupo, la docente le hace entrega de un crucigrama para que lo realicen (1). Las niñas llenan el crucigrama, cuando terminaron la profesora pregunta cuál

es la palabra que se forma de acuerdo al número. Una vez terminaron las docente les dejó como compromiso que cada grupo elabore un escrito donde exprese como puede vivenciar estos valores como miembro de una comunidad que ha dejado un legado cultural (9)

Actividad: TRADICIÓN ORAL Y ESCRITA (Cuentos y leyendas)

INICIO: Se inicia el día con la bienvenida, oración (lectura del evangelio). Luego la docente da las indicaciones pertinentes de la jornada de hoy. Paso a seguir se invita a las estudiantes a escuchar la canción de la “Llorona loca” (Checo Acosta). Al escucharla muestran emoción, alegría e incluso gritan. Se les hace llamados de atención para que atiendan a la letra de la canción. Con base al canto se lanzan preguntas (2), comentarios acerca de la historia. Todas quieren participar pero se les indica que la que levante la mano esa se le da la oportunidad de contestar. La docente pregunta: ¿Han escuchado la canción? Casi todas las estudiantes dicen que sí. ¿De qué trata la canción? Una estudiante contesta que de una mujer que salió en un pueblo, otra niña manifiesta que una mujer que bailaba mucho, otra expresa que de una mujer que perdió a sus hijos. ¿Han escuchado otras historias parecidas? Algunas dicen que sí, que se las han contado sus abuelas, abuelos, mamá, papá y tía.

DESARROLLO: Luego se reúnen en grupo y con elementos que se le pidieron con anticipación organizan la dramatización de una leyenda propia del Departamento del Atlántico (1). Al conformar los grupos hacen mucho desorden, levantan la voz; por tal razón se le hacen llamados de atención (9). Una vez reunidas se les hace entrega de una historia la cual preparan para dramatizar. Las niñas preparan la dramatización y una vez terminada la docente pregunta que grupo quiere pasar de primero. Sale el grupo de Tubara y dramatizo “La novia de Puerto”. Pasa el grupo de Mahates y representa también la “novia de puerto”. Utilizaron cinco sillas para representar un bus. Realizan la respectiva representación. Una vez terminada se lanzan preguntas al auditorio. ¿De qué trató la historia? Contestaron: De una novia, de un accidente, de una novia que sale en una carretera. ¿Cómo se llama la historia? En coro contestaron La novia de Puerto”. El grupo de Tocama presentó “La Llorona”: El resto d estudiantes se sintieron muy emocionadas por el vestido que utilizó el personaje principal y su caracterización. Una vez terminada se les pregunto ¿En qué consistía la historia? ¿Hay alguna diferencia con la canción? ¿Cuál es la diferencia? ¿Cuál versión les gusto más? La clase se vio

interrumpida por una Señora del comedor, para decirles a las niñas que fueran al desayuno. La docente le manifiesta que las estudiantes van más tarde porque están haciendo una actividad. Pasa el grupo de Baranoa, quienes realizan una lectura acerca de la “La llorona”. Una vez terminada se le pregunta al resto del grupo. ¿En qué consistía la historia? Varias estudiantes contestaron que se trataba de la llorona. Sin embargo la docente les aclara que debieron ceñirse a la versión del departamento del atlántico (9). El grupo de Cipacua represento la leyenda de la “Mujer sirena”. La actividad se interrumpe porque no se escuchaba lo que decían las niñas. Se les solicita que levanten la voz. El grupo inicia nuevamente la dramatización, una vez terminada se le hacen preguntas al resto de estudiantes, participando en su mayoría. El grupo de Galapa preparó la leyenda de “La Mata de patilla”. Una vez terminaron la presentación se les hizo preguntas al resto de estudiantes. Estas manifestaron que pueden responder porque no escucharon lo que decían las del grupo de Galapa. Tal razón se le solicito al grupo repetir el drama pero con un tono de voz mucho más alto. Una vez terminada se hicieron preguntas a sus compañeras, siendo muy acertadas sus respuestas. A continuación pasa el grupo de Malambo representando la historia de la “Monja del Hospital de Barranquilla”. Nuevamente se interrumpe la actividad porque solicitaron que fueran al desayuno (11). Se retoma la actividad con el grupo de Malambo. Una vez terminada se interroga al resto del grupo. ¿De qué trataba la historia? Las estudiantes emocionadas respondieron en colectivo, que hacía referencia a una monja. Se les piden a varias niñas que la expliquen con sus palabras lo que entendieron. Siendo muy fluido las intervenciones. Con este grupo se finalizaron las dramatizaciones. Se le pregunta al grupo cual les gusto más, por qué? Hay que destacar que dos grupos no realizaron la actividad porque no vinieron preparadas y tampoco se les noto interés por el trabajo. Se observa poco liderazgo por parte de esos grupos (7). Salen al descanso (11). Nuevamente en el aula de clases de conforman los grupos para realizar una guía de trabajo (2) (3). Antes la docente da las instrucciones e inician la actividad. Se observa durante el trabajo en equipo que discuten mucho porque todas quieren liderar el trabajo (7). Algunas lloran por la impotencia, la rabia. La docente tiene que intervenir en esta situación dando reglas del juego, de convivencia. Continúan trabajando con mucha más cordialidad (8).

CIERRE: Terminado cada grupo socializa su guía y dan sus conclusiones (6). Elaboran un mensaje corto donde expresen la importancia de conservar la tradición (9). Cada grupo pasa al frente y lee en

grupo su mensaje. Al terminar la docente les comenta a las estudiantes que para la próxima actividad van a realizar una feria, que se va a llamar la “Feria Mocana”, donde cada grupo monta un staff de acuerdo al nombre de su grupo y le expresa a todos los visitantes a la feria lo más destacado de la población.

Actividad: FERIA MOKANA:

INICIO: Saludo de parte de la docente. Lectura y reflexión del evangelio del día. La docente les da las indicaciones a las estudiantes de la importancia de la feria tanto para demostrar sus conocimientos acerca de todo lo aprendido durante las diferentes secciones como también enfrentar a un auditorio (1). Se dirigieron al desayuno (11) y una vez de regreso al aula, las estudiantes cambiaron se de vestuario, decoraron los staff y se ubicaron en el mismo para recibir a los visitantes.

DESARROLLO: Ubicados las integrantes en su staff, los cuales decoraron con ayuda de algunos padres, la docente toma el micrófono y les indica que reciban y atiendan con entusiasmo y respeto a los visitantes (9). La docente se dirige a la emisora de la institución para invitar a la comunidad educativa a visitar la feria Mocana. Llegaron los visitantes y estos fueron atendidos por cada grupo, quienes les hablaban de la población que le corresponde, exactamente ubicación, costumbres, población, economía (6). Durante la jornada se observó entusiasmo, creatividad y pertinencia en el tema. El grupo de Galapa y Piojo les ofrecía a los visitantes chicha. El grupo de demostró como lavaban las mujeres Mocanas. Una integrante de grupo de Baranoa entonó una canción llamada Baranoa. A la mitad de la mañana las estudiantes tomaron un receso para merendar por un período de media hora. Una vez culminado el tiempo retomaron su actividad (11).

CIERRE: Las estudiantes y la docente se dirigieron al aula de clases donde evaluaron el trabajo realizado en el día, destacando algunas la claridad del tema (9). Muchas coincidieron en decir que durante toda la actividad aprendieron y se divirtieron. Les agrado que tuvieron la visita de muchas personas e incluyendo visitantes de otros colegios. La docente aprovecho la oportunidad para felicitarlas por todo el esfuerzo que hicieron y el compromiso y responsabilidad como se manejaron durante toda la jornada (9). Al final se dieron un fuerte aplauso y abrazaron entre ellas mismas (7) (8).

CASO 2: 3 “D” I.T.D. Cruzada Social

Descripción de lo ocurrido

Actividad: ORIGEN DE LOS GRUPOS ÉTNICOS

INICIO: La profesora inicia saludando al grupo de estudiantes con la canción: “buenas tardes amiguitas ¿cómo están”? A la cual las alumnas responden llenas de alegría y motivación, Luego de este saludo pasa a hacer el encuadre de la clase realizando una breve charla a cerca de aquellos comportamientos que podrían interrumpir la clase y que las estudiantes deben evitar hacer. (8). Las estudiantes participan en la construcción de las normas de la clase, estas son anotadas en el tablero por parte de las mismas estudiantes. (10). La docente comenta el propósito de aprendizaje y los nuevos conocimientos a adquirir en la clase acerca del origen de los grupos étnicos en el departamento del Atlántico. (5). Para desarrollar esta temática e incentivar los pre saberes, la profesora retoma el tema de la clase anterior sobre el concepto de etnia, para esta actividad se hace el juego del tingo tango, hace preguntas referentes al tema de la clase anterior y además hace las aclaraciones pertinentes (5) sobre las respuestas dadas de manera incompleta o que no ve aún muy claras, luego le plantea a las estudiantes una actividad lúdica con pelotas de pin pon, para así organizar los grupos de trabajo, esto con el fin de evitar inconvenientes entre ellas y disgustos, la docente les aclara que cada miembro del grupo tendrá una función y que la función de cada uno de los integrantes del grupo es igualmente importante a la de los demás miembros, destaca que todas las funciones son importantes y merecen todo nuestro compromiso y responsabilidad, la profesora pasa por cada puesto de las estudiantes y cada niña va sacando una pelota con un número, cada pelota tiene un número del 1 al 8. De la bolsa las niñas fueron sacando las pelotas con los números del 1 al 8 para ir formando grupos de 4 estudiantes, quedando conformados 7 grupos de 4 estudiantes y un grupo de 5 estudiantes. (1). Muy animadas y atentas las estudiantes se disponen para trabajar en equipo en la lectura del cuento “La curiosidad de Susanita” para luego recrearlo. La profesora reparte fotocopia del cuento a cada niña para que se haga la lectura de dicho cuento y da las orientaciones pertinentes para la realización de esta actividad, recomendándoles que mientras leen subrayen la frase o palabra que no comprendan con lápiz de color rojo y con lápiz de color verde la frase o palabra que más les haya llamado la atención. Para esto tenemos 8 minutos. (2). Pasados los 8 minutos la docente propicia la participación de las integrantes de

cada grupo realizando varias preguntas como: ¿Qué fue lo que más te llamó del cuento? Una de las estudiantes responde que lo que más le llamó la atención fue que a Susanita le gustaba escuchar historia, porque a ella también le gusta escuchar historias. Otra dice que le llamó la atención que dice que las mujeres hacían bollos y chichas. Otra comenta que le llama la atención que la niña del cuento Susanita quería conocer más y más a cerca de sus orígenes. ¿En qué departamento quedaba el municipio de donde era Susanita? Una niña responde del departamento del Atlántico, la profesora pide que una de sus estudiantes pase a localizar el departamento del Atlántico en el mapa de Colombia. Pasan varias alumnas y lo señalan. La docente sigue preguntando: ¿Quién me recuerda el nombre de algunos municipios del departamento del Atlántico? Muchas de las estudiantes levantan la mano, la docente delega la participación y las estudiantes responden: Usiacurí, Puerto Colombia, Sabanalarga, Baranoa,... Así sucesivamente se van mencionado los municipios del departamento. Se continúa preguntando: ¿Qué municipio de los mencionados conoces tú? Alumna 1: Galapa, allí viven unos familiares de mi mamá y los vamos a visitar, es un pueblo grande y lindo. Alumna 2: Yo conozco Sabanalarga, mi abuela vive allá yo he ido a las fiestas y a las corralejas Alumna 3: Yo conozco Puerto Colombia allá he ido a la playa y a pasear con mi familia. Las estudiantes van participando y la profesora va reforzando su respuesta con aclaraciones y otros comentarios. La profesora sigue preguntando: ¿Te gustaría ayudar a Susanita a descubrir los misterios de su pueblo? A lo cual las alumnas contestan en coro: Si. La maestra pregunta: ¿Por qué te gustaría ayudarla? Una de las estudiantes del grupo 3 responde si claro profe, de esa manera puede Susanita conocer más acerca de la vida de nuestros abuelos, ¿Cómo podrías ayudarla? Bueno yo la ayudaría averiguando más historias, otra estudiante completa diciendo yo hablaría con las personas mayores para lograr que me digan más cosas y más historias, otra estudiante responde yo leería en internet, otra dice también podríamos leer libros, otra alumna complementa también podríamos ir hasta esos municipios hablar con las personas más ancianas y observar lo que hay allí. La profesora pregunta: ¿Qué debe saber Susanita para conocer mejor la historia de su pueblo? A lo que las alumnas responden: Alumna 1: Debe conocer cómo inició su pueblo. Alumna 2: Debe conocer el origen del pueblo. Alumna 3: debe saber quién lo fundó. Alumna 4: debe conocer sus historias y cultura. Alumna 5: debe saber cómo ha ido avanzando el pueblo a través del tiempo, así la profesora sigue escuchando varias intervenciones más. (5)

DESARROLLO: La profesora invita a las estudiantes a participar en la actividad lúdica “la escalera”, se les reparte los tableros y las fichas a cada grupo y la docente explica las reglas de juego. Cada grupo va alternando a las niñas para que pasen a tirar el dado. Para complementar la actividad lúdica, la profesora pega en el tablero unas fichas con dibujos y otras fichas tienen escritas algunos conceptos o ideas sobre la temática que se está tratando, algunas ideas que ayudan a las niñas a construir el nuevo conocimiento. (1). Pasa la representante del grupo N° 1 (dinamizadora) tira el dado sale en el número dos que corresponde a una pista (idea) sobre una choza que la niña toma del tablero y lee a sus compañeras. La docente hace las aclaraciones y otras preguntas para saber si a las estudiantes: ¿Quién vive en las chozas?, ¿De qué material son construidas?, ¿En dónde han visto ustedes ese tipo de vivienda? Se sigue interrogando hasta llegar a la conclusión que es reforzada con una explicación por la docente. Pasa la representante del grupo N° 2 tira el dado y esta vez al correr la ficha le toca en la figura del indígena. La profesora realiza preguntas acerca de esta imagen y la niña lee la idea que está en la ficha del juego. Nuevamente la profesora hace más preguntas y refuerza las participaciones con las estudiantes dando una explicación breve. (6). Las alumnas se muestran animadas y muy participativas de esta actividad. Por grupos y respetando las normas del juego, van pasando teniendo en cuenta lo establecido en el inicio de la clase acerca del uso de los turnos para participar y el respeto por lo que está diciendo su compañera. Unas y otras van participando haciendo uso de sus pre saberes y los nuevos conceptos adquiridos en clase. (3). A medida que las alumnas van pasando la profesora va haciendo la retroalimentación de las respuestas de las estudiantes y las aclaraciones necesarias acerca del concepto tratado en cada ficha, la profesora hace preguntas de cada ficha, los estudiantes participan de manera atenta, motivada y ordenada teniendo en cuenta los acuerdos a los cuales se llegó en el encuadre de la clase, continúan pasando los grupos hasta finalizar esta actividad. Para las alumnas es muy motivante y las llena de emoción y alegría cada vez que su grupo va a participar ya que por cada participación ganan puntos para que pueda ganar su equipo. (8) Hubo un grupo en donde las estudiantes no se ponían de acuerdo y todas querían participar al tiempo creando un pequeño conflicto entre ellas a lo cual la docente acude como mediadora y por sorteo les indica de qué manera deben pasar para participar, además les recuerda que es importante esperar nuestro turno ya que es una de las reglas del juego. (7)

CIERRE: Posteriormente la docente invita a cada grupo de estudiantes a escoger dentro de una bolsa una palabra relacionada con el tema, con la cual las niñas deben construir un mensaje para promover el conocimiento de los grupos étnicos del Atlántico. Con esta actividad las estudiantes desarrollarán su competencia de resalta el valor de las etnias que poblaron el departamento del Atlántico como parte de su historia. (4). Las alumnas fueron sacando las palabras y utilizando sus saberes previos y los nuevos conceptos adquiridos en la presente clase, las niñas hacen un mensaje o explican el significado de esta palabra relacionada con la temática tratada, utilizando dibujos, colores y otros recursos que estén a su alcance. Para esto se les dio un tiempo de 10 minutos, pasado este tiempo cada grupo fue socializando su trabajo a las compañeras, estas participaciones eran complementadas con participaciones de las niñas de otros grupos. Al realizar esta actividad las alumnas se mostraron receptivas y muy animadas, trabajaron en el tiempo estipulado, sólo dos grupos tuvieron inconvenientes porque no tenían sus materiales completos y los prestaron a sus compañeras. Terminaron después del tiempo. La profesora reforzaba con preguntas y aclaraciones en los grupos que veía con alguna dificultad. (9) Al finalizar la clase las niñas dieron sus conclusiones. La profesora les pregunta a cerca de lo que aprendieron, ¿Cómo se sintieron? ¿Qué aprendieron? ¿Les parece importante este tema? ¿Por qué?, A lo que las estudiantes responden de manera motivada que les gustó la clase porque habían aprendido sobre el origen de las etnias en el departamento del Atlántico utilizando juegos y que así era muy divertido, que se sintieron muy bien y que querían que todas las clases fuesen así de animadas y dinámicas. (9)

Actividad: UBICACIÓN GEOGRÁFICA DE LOS GRUPOS ÉTNICOS DEL ATLÁNTICO

INICIO: La profesora inicia saludando a sus estudiantes y estableciendo los acuerdos para la clase. (8). Seguidamente, comenta a sus estudiantes acerca del propósito de la clase y los nuevos conocimientos a adquirir acerca del tema a abordar sobre la “ubicación geográfica de los grupos étnicos en el Atlántico” (5). Para incentivar los saberes previos la docente inicia la actividad lúdica “arma tu departamento”, este juego es un rompecabezas de los municipios del departamento del Atlántico, la docente solicita a las alumnas retomar los grupos de la clase anterior para ello da un tiempo de 3 minutos. (5) (1), en forma rápida y dinámica las alumnas se reúnen en los grupos. La profesora reparte a cada grupo las fichas del juego (rompecabezas) y da un tiempo de 5 minutos para armarlo, a manera

de concurso ya que ganará punto los tres primeros grupos que logren armarlo en ese tiempo. (2) Esto anima a las estudiantes a trabajar de manera atenta y rápida ya que todas desean ganar. Cada grupo reunido agiliza su trabajo, la profesora va pasando por cada grupo animándolas y observando lo que están haciendo, así mismo les da algunas sugerencias para que logren armar el rompecabezas de manera rápida. Sale como ganador lo grupos N°1, 4 y 8 quienes terminaron al mismo tiempo, una representante del grupo viene a mostrar su trabajo y sus compañeras les aplauden por la meta alcanzada. (3), la profesora continúa realizando preguntas acerca de la actividad realizada: ¿Qué departamento se armó en el rompecabezas?, ¿Cuántos municipios tiene?, ¿Qué es un municipio?, ¿Cuál es la capital del departamento del Atlántico?, Mencionen los municipios del Atlántico que conocen y así sucesivamente la profesora sigue preguntando e indagando sobre los saberes previos de las niñas. (5). Las niñas participan animadas dan sus respuestas y localizan municipios en un mapa que está en el tablero.

DESARROLLO: La profesora continúa motivando a las estudiantes a realizar la actividad lúdica reinado intermunicipal del Atlántico. Con antelación se escogió democráticamente las candidatas de cada municipio donde hubo asentamiento indígena. Previamente y con ayuda de los padres de familia y la docente, estas niñas debían indagar sobre el municipio que les correspondió, ya que la candidata que más datos logre conocer y compartir a cerca del municipio que representa y más aspectos conozca del mismo es la que se ganará la corona. (1). Las candidatas dispuestas debidamente para esta actividad son presentadas por la docente, luego de un corto desfile, la docente pasa a hacer una pequeña entrevista a la candidata, recomendándoles a las demás estudiantes del grupo que deben estar atentas a lo que la candidata va a compartir ya que ella tiene unos datos muy importantes del municipio al que representa, y que a ellas también se les va a preguntar sobre lo compartido. Micrófono en mano, cada una de las candidatas al presentarse hace una breve reseña histórica, geográfica y cultural de su municipio haciendo hincapié sobre la historia del mismo. A medida que las estudiantes van haciendo la presentación se apoya esto con dibujos, localizaciones, anotaciones en el tablero por parte de la docente y otros recursos. La docente al final de cada presentación también hace preguntas de retroalimentación a las niñas sobre los conceptos e ideas compartidos por la candidata escuchando, aclarando y reforzando los nuevos conocimientos, el público le da a la candidata un puntaje de acuerdo a su participación que es anotado en el tablero. La profesora va retroalimentando las ideas más importantes y completando los conceptos con breves explicaciones. Las alumnas permanecen atentas

y participativas de la actividad apoyando a la candidata que está compartiendo con ellas sus saberes previos, para que esta no pierda puntos ya que la escucha y atención del grupo también se tiene en cuenta para dar la puntuación final a la candidata. (7). Cada candidata va pasando y la docente va reforzando la participación de cada una con preguntas, localizaciones, muestra de dibujos y breves explicaciones. (6). Luego de que pasa cada candidata se hace la elección de la reina democráticamente y teniendo en cuenta la puntuación obtenida, siendo elegida como reina la representante del municipio de Usiacurí, sin embargo hay una niña que se molesta porque no ganó, la docente entonces realiza una charla formativa corta a cerca de la importancia de saber ganar y saber perder, saber reconocer las cualidades de mi compañero y reconocer que en la próxima ocasión lo puedo hacer mejor. La niña alcanza a tranquilizarse y a darle un abrazo a la ganadora. Sus compañeras le aplauden reconociendo que su actitud fue la mejor. Se premian también a las demás candidatas nombrándolas como princesas. Se hace el acto de coronación y premiación. Sus compañeras aplauden la decisión. (7) Continúa la clase y la profesora invita a las estudiantes observar las anotaciones realizadas en el tablero con sus dibujos, seguidamente y mediante preguntas continuas las lleva a realizar un comparativo sobre las anotaciones realizadas y a resaltar los aspectos en común de cada municipio y los más importantes. Se refuerza con conclusiones hechas por las mismas estudiantes. De inmediato, la docente entrega a cada grupo papel bond, colores y marcadores para que realicen un paralelo en donde establezcan las semejanzas de las características de los grupos étnicos y los pueblos actuales. Da un tiempo de 10 minutos para este trabajo. Cada grupo comparte su trabajo. (4) La docente reparte una fotocopia por grupo en la cual hay dibujada una flor, en el centro de la misma las alumnas escribieron el nombre del municipio que les correspondió y en sus pétalos escribieron varias palabras que reflejen algunas características del mismo. Las estudiantes completan la flor y de forma creativa decoran la misma para presentárselas luego a sus compañeras, luego la profesora invita a hacer la puesta en común de cada uno de los trabajos, las líderes de cada grupo se hacen responsables de la socialización de los trabajos y de dar las conclusiones de su grupo, la profesora reafirma y refuerza según el caso cada participación. Las niñas siguen participando de manera dinámica y dispuesta a las actividades propuestas. Escriben sus conclusiones, comparan, colorean completan de manera dinámica e interesada por desempeñarse de la mejor manera. (9). La docente va pasando por cada grupo, haciendo las sugerencias, respondiendo a

las inquietudes de cada grupo y haciendo la revisión preliminar de cada trabajo. Al finalizar la clase las niñas dieron sus conclusiones generales de la clase. (8)

CIERRE. Luego la docente invita a sus estudiantes a realizar una actividad lúdica en el patio y propone a sus alumnas iniciar el juego “que pase el rey” La reina y las princesas inician las filas de su grupo y luego se unen todas, Comienza a cantarse la ronda la cual está liderada por la docente y la niña que quedó como reina. (3). Van pasando las estudiantes a medida que se va cantando la ronda y la estudiante que sea seleccionada debe responder una pregunta acerca del tema desarrollado, Pasan en varias ocasiones las estudiantes. (9) Para finalizar se sientan a las alumnas en círculo y la profesora les pregunta acerca de lo que aprendieron y de Cómo se sintieron? A lo que las estudiantes responden de manera motivada que les gustó la clase por que fue muy dinámica, aprendieron a cerca de la ubicación geográfica de los grupos étnicos en el Atlántico y de la importancia de estos grupos en cuanto a su legado y que pudieron participar de forma activa. (9)

Actividad: ACTIVIDAD ECONÓMICA DE LAS ETNIAS DEL ATLÁNTICO

INICIO: La docente inicia saludando a las estudiantes y haciendo el encuadre de la clase, haciendo hincapié en la importancia y el cumplimiento de los acuerdos establecidos. (8) Para activar los pre saberes se plantea la actividad lúdica “La palabra sorpresa”, la docente hace la explicación de las reglas del juego y empieza a repartir algunas palabras relacionadas con temáticas anteriores. A medida que va pasando cada estudiante realiza un comentario de cada término elegido, la docente va recopilando las ideas para hacer las aclaraciones y conclusiones respectivas, la docente de acuerdo con las respuestas va estimulando la participación de las alumnas premiándolas con dulces y caritas felices, las alumnas participan de manera animada y dinámica para poderse ganar el estímulo. (5) (1)

DESARROLLO: La docente continúa, invitando a las estudiantes a realizar una ronda en el aula de clases, previamente al inicio de la clase la profesora escondió de manera estratégica algunas imágenes y términos relacionados con las actividades económicas propias de la etnia Mocaná. (10). Las estudiantes en 5 minutos deben encontrarlos. La docente explica en qué consiste la actividad y da la orden para el inicio de la misma. Rápidamente en el tiempo que se ha estipulado las alumnas de manera dinámica se desplazan por el salón de clases a buscar las pistas, para luego representar de manera creativa las actividades asignadas (retos) en equipo que se le asigne representando actividades

económicas de la etnia Mokaaná (1) (4). Terminada la actividad se van clasificando los grupos de acuerdo al color de la pista encontrada y la profesora va organizando a las estudiantes en grupo que les corresponde y cada grupo va cumpliendo el reto asignado. La docente distribuye a cada grupo y según el reto que le correspondió cumplir, algunos materiales que les permitirán realizar de manera creativa los retos teniendo en cuenta una información muy corta que se les suministra a cada grupo sobre la misma para luego socializarla a sus compañeras. (8) (3), así el grupo número 1 pasa a representar la actividad económica de la pesca, ellas deben construir un collage con las herramientas utilizadas por este grupo indígena y la clase de peces que pescaban y consumían. El grupo número 2 le correspondió trabajar sobre la agricultura, con plastilina y materiales reciclables deben construir una maqueta en donde representen estos cultivos y los productos que cultivaban. El grupo número 3 debe hablar sobre las actividades artesanales realizadas por esta etnia, se les entrega algunos productos artesanales hechos de palma de Iraca y totumo para que los observen los manipulen y puedan socializarle a las compañeras sobre esta actividad, de igual manera los demás grupos van trabajando en el reto que les tocó desarrollando el reto para socializar a sus compañeras sobre la actividad económica que les correspondió, pasado el tiempo destinado para esta actividad, la docente pide a las estudiantes organizarse con disposición de escucha para pasar a la socialización de la actividad realizada en grupo. (6) La docente reparte a las estudiantes una fotocopia para que a medida que vaya socializando cada grupo, las estudiantes que escuchan vayan relacionando la actividad económica con el producto que se produce de la misma. (2) (7) Explica a las alumnas que para poder completar el taller debemos escuchar lo que van a decir las compañeras. Cada grupo va pasando a hacer la socialización de la actividad que les correspondió, a medida que pasan la docente refuerza la participación de las niñas haciendo preguntas que llevan a obtener claridad sobre los nuevos conocimientos, hace comentarios y vuelve a realizar preguntas para que las niñas hagan las conclusiones. Se va llenando la guía de la fotocopia a medida que va pasando cada grupo. Las integrantes del grupo van participando de manera animada apoyándose en el trabajo creativo realizado y la lectura realizada en grupo, (9) y explican de manera oral y escrita anotando en el tablero, las actividades económicas que desarrolló la etnia Mokaaná (4) La docente solicita a las estudiantes al final de la actividad hacer comentarios del desempeño de cada grupo, para premiar el grupo del mejor desempeño (cooevaluación), (9) saliendo como ganador el grupo número 2, las alumnas aplauden y felicitan a las integrantes del grupo.

CIERRE: La docente solicita a las estudiantes por medio de preguntas que retomando los nuevos conocimientos, expliquen al resto de sus compañeras las diferentes formas de utilización de los productos en la actualidad. Pasan varias estudiantes, la profesora refuerza las respuestas con comentarios aclaratorios. (9), para finalizar la docente pregunta a las estudiantes acerca de lo que aprendieron y de ¿Cómo se sintieron durante la clase? A lo que las estudiantes responden de manera motivada que les gustó la clase porque pudieron representar de manera creativa las actividades económicas y adquirir un nuevo conocimiento acerca de este grupo indígena. (9).

Actividad: ASPECTO CULTURAL: COSTUMBRES Y TRADICIONES

INICIO: La profesora saluda y realiza el encuadre de la clase estableciendo los acuerdos con las niñas y recordando la importancia de cumplirlos para el buen desarrollo de la clase. (8)

Para activar los saberes previos la profesora plantea a las alumnas la actividad lúdica “la peregrina”, explica a las estudiantes las reglas de esta actividad. En los grupos establecidos se ponen de acuerdo con ver cuál de las participantes pasará a jugar. La estudiante seleccionada por sus compañeras va pasando a jugar “la peregrina” escogiendo según el número donde caiga el tejo una palabra relacionada con los temas anteriores y en grupo explican al resto de las compañeras sobre aspectos relacionados con este término. (1) (5). Las estudiantes se muestran participativas, alegres, atentas y motivadas. Al momento de participar otros grupos van completando ideas y la docente también refuerza estas participaciones realizando algunos comentarios.

DESARROLLO: La docente plantea la actividad lúdica “quien quiere ser un millonario cultural”, se explica la actividad lúdica y las reglas de la misma, las estudiantes van participando de acuerdo con el rol del grupo que es solicitado por la docente. (1). La docente reparte a cada grupo de estudiantes el material necesario para llevar a cabo esta actividad que consiste en unos billetes de juguete (el mismo monto para cada grupo) (2) con el cual deberán adquirir los productos que están en la tienda Mokane, cada grupo va pasando a escoger el producto que más le llama la atención comprar, este producto trae además una información acerca de la nueva temática a desarrollar “Costumbres y tradiciones de la etnia Mokane”, se reúnen en grupo a leer la información del producto que compraron y preparan la socialización de esta información para presentarla a sus compañeras de manera creativa. (6). Los diferentes grupos van pasando a hacer las socializaciones utilizando simulaciones, dramatizaciones, cantos, entre otras actividades. (3), durante el desarrollo del juego, mientras cada grupo va participando,

van completando un cuadro comparativo donde se registran las costumbres y tradiciones aprendidas en clase y los aspectos de la vida cotidiana donde se evidencia la vigencia de estos aspectos. (4) Mientras pasan las diferentes socializaciones la docente va haciendo comentarios que refuerzan los nuevos conceptos aprendidos y otras preguntas para poder hacer la confrontación con las costumbres y tradiciones de la etnia Mocaná que tienen vigencia en nuestro tiempo, las alumnas participan de manera activa con mucho dinamismo y motivación. (3). Durante el desarrollo del juego, las estudiantes de cada grupo completan un cuadro comparativo donde se van registrando las costumbres y tradiciones aprendidas en clase y los aspectos de la vida cotidianas donde se evidencia la vigencia de estos aspectos. (4)

CIERRE: Se le entrega a cada estudiante un crucigrama de 4 opciones horizontales que son términos propios del tema 4 opciones verticales que son valores y actitudes con relación al tema. Cada grupo de estudiantes realiza un escrito donde exprese como puede vivenciar estos valores como miembro de una comunidad que ha dejado su legado cultural. Se hace la socialización y se realizan las conclusiones del tema. (9). Para finalizar se sientan a las alumnas en círculo y la profesora les pregunta acerca de lo que aprendieron y de Cómo se sintieron? a lo que las niñas responden que habían comprendido que muchas de las tradiciones y costumbres que tenemos en la actualidad provienen de la etnia Mocana y que debemos valorarlas y sentirnos felices y orgullosas de nuestras raíces. (9)

Actividad: TRADICIÓN ORAL (CUEENTOS Y LEYENDAS)

INICIO: Saludo, se realiza el encuadre de la clase estableciendo acuerdos con las estudiantes para el desarrollo de la misma. (8) Seguidamente la docente pasa a repartir unas fotocopias donde aparece la letra de la canción “la llorona loca” Una niña lee la letra de la canción se realizan preguntas sobre la misma: -¿De quién se habla en la canción?- ¿Dónde han escuchado esta canción?- ¿Han escuchado hablar de la llorona?- ¿Qué han escuchado decir a cerca de ella? (2) (1) Se reproduce la canción a través de un amplificador, las alumnas la cantan siguiendo la letra (2). Se observa a las estudiantes muy alegres y motivadas en la realización de esta actividad, se realizan otros comentarios de la canción hasta inducir a las niñas a hablar sobre otras leyendas y cuentos que hayan escuchado en su familia, amigos y comunidad. Las niñas van expresando sus respuestas y contando las diferentes historias que han escuchado. (5)

DESARROLLO: Previamente se les ha solicitado a las estudiantes que lleven algunos atuendos que tengan en su casa... pelucas, maquillaje, vestidos largos de la mamá o de las abuelas, etc. y todos los recursos que puedan aportar para representar las diferentes historias. (2). Se organizan a las estudiantes por grupo y la docente le reparte una historia diferente a cada grupo de los cuentos de tradición oral de las etnias del Atlántico. Las alumnas leen y comentan en grupo la historia de tradición oral para después representarla a sus compañeras desempeñando diferentes roles. Después del tiempo acordado regresan a la clase y realizan su presentación, cada grupo explica el significado y mensaje de estos cuentos y leyendas para las comunidades indígenas y porque se mantienen vigentes en la actualidad. (3) Las estudiantes, registran la información en una guía creativa que desarrollarán una vez terminen las dramatizaciones. Cada grupo de estudiantes se nota muy motivado en la realización de su dramatización, las demás estudiantes permanecen atentas a las diferentes representaciones de su grupo de compañeras, realizan diferentes comentarios de acuerdo a las preguntas que la docente va realizando para dialogar a cerca de cada una de estas historias de tradición oral. (6)

CIERRE: Cada grupo realiza un mensaje en un octavo de cartulina donde invitan a conocer, respetar y conservar la tradición oral de estos pueblos, resaltando su importancia para la conservación de la tradición oral de estos pueblos. (9) Para finalizar se sientan a las alumnas en círculo y la profesora les pregunta acerca de lo que aprendieron y de ¿Cómo se sintieron? (9)

Actividad: VISITA AL MUSEO DEL CARIBE

INICIO: La profesora saluda y realiza el encuadre de la clase, estableciendo acuerdos para la Visita al Museo del Caribe. (8). Mediante la actividad lúdica “las exploradoras” establecen los grupos y se les recuerda el rol que debe cumplir cada integrante del grupo. (1). Se integran los padres de familia asistentes, a cada uno de los grupos, se les entrega las insignias tanto a las estudiantes como a los padres de familia, (pañoleta de un color representativo y guía) estos van a colaborar como animadores en la actividad programada. (11). En grupo las niñas escogen un nombre y un eslogan, preparan la forma cómo presentar este ante los demás grupos para que sea de una manera creativa. Este slogan lo realizarán de acuerdo a algunas palabras claves que escogerán al azar. Algunas de estas son: cultura, Atlántico, patrimonio, legado, entre otras. (5). Se reparte una guía de trabajo general a todas las

estudiantes y otra guía por grupo en donde cada grupo debe realizar una observación detenida para contrastarla con las temáticas vistas en clases anteriores. (2). La docente explica detalladamente las guías y resuelve las inquietudes a cerca de la misma. En un transporte escolar previa autorización de la UNALE y la rectora del colegio (gestión realizada días antes) se dirigen al Museo del Caribe las estudiantes, padres de familia participantes y docente. (2). Se observa a las alumnas animadas y con grandes expectativas por la visita a realizar.

DESARROLLO: Al llegar al Museo las recibe diferentes guías que llevan a las estudiantes a realizar el recorrido por el Museo haciendo en sus explicaciones hincapié en todo lo referente a la cultura indígena del departamento del Atlántico (previa solicitud de la docente) Las estudiantes y padres de familia van realizando el recorrido por cada una de las salas, las estudiantes interactúan con los objetos que hay en el Museo, responden preguntas que les hace el guía teniendo en cuenta sus saberes previos y amplían la información con las diferentes visitas realizadas a las diferentes salas que van visitando. (7). Las niñas muy animadas realizan el recorrido e interactúan con el guía realizando preguntas acerca de sus inquietudes.

CIERRE: las estudiantes por grupo y de acuerdo a lo observado, escuchado y comprendido completan la guía en grupo. Luego presentan su slogan y las respuestas de la guía a sus compañeras de grupo, en las diferentes intervenciones estas se van enriqueciendo con las participaciones de otras niñas. La docente modera las participaciones y va resaltando las ideas más importantes. (9) (4). Para finalizar las alumnas expresan y la profesora les pregunta acerca de lo que aprendieron, Cómo se sintieron, que les gustó más y las sugerencias que tienen para mejorar (9)

CASO 3: 3°C I.TD. Cruzada Social

Descripción de lo ocurrido

Actividad: ORIGEN DE LOS GRUPOS ETNICOS DEL DPTO DEL ATLÁNTICO

INICIO: Saludo a las estudiantes, se les motiva a participar en las actividades de la clase (8) para aprender temas interesantes sobre la vida y las enseñanzas que nos dejaron los grupos étnicos que poblaron nuestro departamento del Atlántico (6) se realizan los acuerdos de la clase, las estudiantes se

muestran interesadas y dispuestas. Se dispone el aula de clases con las estudiantes sentadas individualmente, seguidamente se entregó un cuento titulado “la curiosidad de Susanita”, (2) las niñas lo leen mostrando interés y concentración, se les invita a reflexionar sobre algunas preguntas que aparecen en el cuento para incentivar los saberes previos (5), ¿les gustaría ayudar a Susanita a descubrir los misterios de su pueblo? Las niñas responden entusiasmadas que si, la docente les pregunta ¿por qué les gustaría ayudar a Susanita a descubrir la historia de su pueblo?, las estudiantes responden que les parecería divertido aprender más sobre la historia del pueblo, sobre la cultura, las costumbres, los mitos, las leyendas.(6) ¿Cómo podrías ayudar a Susanita a descubrir los misterios los misterios de su pueblo? algunas estudiantes responden que preguntándoles a las personas que ya han vivido mucho tiempo antes, buscando pistas en los pueblos y en los libros, en internet buscando a personas que nos cuentan sobre esas historias.

DESARROLLO: se les dice a las niñas que a través del juego “la escalera Mocana” como estrategia lúdica que se desarrollará en la clase también podrán aprender la historia de la cultura de estos pueblos. (1).Las estudiantes se reúnen en grupos de tres que previamente ha organizado la docente teniendo en cuenta los ritmos de aprendizaje, actitudes en el aula y relaciones interpersonales, según lo anterior se asignan los roles a cada integrante del grupo así: dinamizadora (motiva controla y recibe los materiales), secretaria (lleva los apuntes y llena las actividades del grupo y vocera (socializa en plenaria las conclusiones) (3).De acuerdo con esta distribución la mayoría de las estudiantes se mostraron complacidas, sin embargo, algunas manifestaron su disgusto, por la distribución de los roles, ante esto la docente interviene explicándoles que todas tendrán la oportunidad de participar de manera colaborativa en el grupo y que en las próximas actividades se cambian los roles. (7). Se realiza la entrega de los materiales: escalera, fichas de parques, se pegan las preguntas y respuestas en el tablero (2) sobre las características que identificaron el origen de los grupos étnicos sitios donde se asentaron. Se les explica la dinámica del juego de la escalera: la docente hace pasar a las dinamizadoras de cada grupo para que realicen un tiro con el dado, de acuerdo con el número esa será la pregunta y la respuesta que le corresponde al grupo (1) y que se encuentra en la escalera, algunas de las preguntas son: ¿en qué depto. habitaron los mocanos? de donde vinieron y como llegaron los mocanos? ¿Qué nombre recibieron las tribus que habitaron en los municipios de Tubará, Baranoa, Usiacurí? ¿Por qué crees que

es importante conocer y valorar el origen de nuestros pueblos? (6) todos los grupos se reúnen, leen la respuesta y luego la socializan con las demás compañeras, la docente hace énfasis en cada respuesta para realizar la respectiva retroalimentación. (9) Durante el desarrollo de la actividad es necesario solicitarles a varias niñas su atención debido a que tienden a distraerse, hablando con frecuencia con las compañeras. (8). Se les entrega la actividad final para que consoliden los aprendizajes, las estudiantes de manera individual completan un mapa conceptual que recopila la información desarrollada en clase durante el juego, (2) Las estudiantes responden en su cuaderno algunas preguntas del tema y explican con sus palabras algunos términos claves, propiciando el desarrollo de la competencia argumentativa. (9).

CIERRE: se invita a las niñas que escogen una de las palabras claves del tema y realicen una frase que resalte la importancia de estos grupos étnicos,(4) al realizar esta actividad en los mismos grupos se evidencia que algunos grupos tienen facilidad para manejar las relaciones interpersonales poniéndose de acuerdo y colaborando en la organización de las ideas,(7) estos grupos entregan de manera oportuna y eficiente su trabajo, sin embargo en algunos grupos se observan diferencias, desacuerdos y hasta riñas en la realización de la actividad,(7) generalmente estos grupos no entregan de manera oportuna el trabajo, ante estas situaciones la docente interviene escuchando sus inconformidades y planteándoles alternativas que mejoren las relaciones y desarrollo de la actividad.(8)

Actividad: UBICACIÓN GEOGRAFICA DE LOS GRUPOS ETNICOS DEL ATLANTICO

INICIO: ¿Se inicia la segunda actividad realizando el encuadre de la clase motivando a las niñas a tener otra experiencia lúdico-pedagógica donde van aprender mucho más sobre los grupos étnicos del Atlántico, ¿quién son los Mocana?, ¿Quiénes conocen algunos se realizan algunas preguntas para activar los saberes previos de la clase anterior como ¿cuáles municipios recuerdan donde habita de estos municipios? las niñas responden con mucha seguridad y entusiasmo (1) que conocen Baranoa, Tubará, Malambo, Usiacurí, entre otros, algunas comentan que han ido a visitar a familiares que viven allá, completan su intervención expresando características particulares de estos pueblos. La docente motiva a las niñas que no conocen estos pueblos a realizar paseos familiares y conocer estos municipios del departamento del Atlántico y especial aquellos donde se ubicaron los Mocana. (8)

La docente invita a observar un mapa político del departamento del Atlántico, que deben tomar como guía para realizar la actividad lúdica que consiste en armar rompecabezas de la división política del dpto.(1) Las niñas se organizan en grupos de tres y se les entregan las fichas del rompecabezas (3)utilizan diversas estrategias lo que permite que algunas lo armen más rápido que otras, unas se guían por la numeración del respaldo y otras por la figura del mapa que está colgado en el tablero,(1) una vez armado se le pide a varias niñas que digan los nombres de todos los municipios que conforman el departamento del Atlántico. Para reforzar y evaluar la actividad se les entrega un croquis del departamento del Atlántico con la división política, las niñas lo completan con el nombre de cada municipio (9) teniendo como guía el rompecabezas ya armado, lo colorean, resaltan los municipios de asentamiento indígena dibujando un banderín. Finaliza la actividad al terminar la hora de la clase, las niñas pegan el mapa en el cuaderno que es revisado previamente por la docente.

DESARROLLO: Se le entrega a cada grupo una información sobre un municipio de asentamiento indígena para que realicen la lectura, la analicen y la interpreten en grupo.(6) Para despertar su interés por la actividad la docente las motiva diciéndoles que se realizará un reinado intermunicipal donde cada grupo debe escoger una reina que los representarán (8) a la cual las demás integrantes del grupo tendrán que apoyarla con la lectura correspondiente, la reina será la candidata que más conozca de su municipio. Luego de la lectura se preparó el espacio en forma U las niñas muy entusiasmadas hicieron su desfile y cada una realizó su explicación al resto del grupo (1). cada una de las estudiantes compartió sobre las características generales del municipio correspondiente, por ejemplo: explicación del origen del nombre de los municipios, actividades económicas, fiestas patronales, festivales, cultura entre otros,(6) Varias estudiantes demostraron su apropiación, dominio por el tema y sus competencias comunicativas al expresar adecuadamente sus ideas, sin embargo algunas dominadas por los nervios mostraban inseguridad.(5) En la medida que pasaba cada una se realizaba la respectiva retroalimentación para reafirmar los nuevos conocimientos. Con la actividad del reinado afloraron entre las estudiantes todo tipo de emociones, ansiedad, miedos, alegrías, tristeza manifestada en llanto durante el desarrollo de la actividad. (7) Las concursantes evidenciaron su compromiso al prepararse para ganar el reinado, las demás compañeras estaban ansiosas y mostraban apoyo a sus representantes de cada grupo.

CIERRE: Como parte de la actividad, retroalimentación y evaluación de los aprendizajes se les entrega a las niñas una flor por grupo para que resaltarán aspectos importantes que había encontrado al estudiar el municipio que le correspondió a cada grupo. (5). Como actividad de evaluación individual se le entregó a cada niña una hoja ilustrativa para que escriban los aspectos relevantes que cada una logró identificar de los municipios estudiados, (9) para recopilar y consolidar la información y generar apropiación y desarrollo de las competencias. las niñas colorean y pegan las hojas en el cuaderno.

Actividad: ACTIVIDADES ECONOMICAS DE LOS GRUPOS ETNICOS DEL ATLANTICO

INICIO: Para dar inicio a la clase se presentaron algunos contratiempos como: el daño del aire en el salón de clases, espacio donde se iban a dar las indicaciones iniciales de la actividad, lo que influyó para que las niñas se tornarían incómodas y desconcentradas, (10) se procedió a buscar otro espacio de la institución (patio salón) pero se encontraba ocupado y las gradas del patio se encontraban ocupadas por las estudiantes de once grados. (10). Sin embargo, era necesario tomar decisiones para solucionar los inconvenientes y dar inicio a la actividad, de tal manera que se organizó la actividad en la parte exterior de las paredes de los salones. Las niñas colaboraron para la organización. El propósito de esa primera parte de la actividad es organizar los grupos aleatoriamente para que las estudiantes tengan la oportunidad de compartir con otras compañeras.(7) Se procede a organizar la actividad de la siguiente manera: Se pegan en las paredes unos papelitos de colores que contienen partes de palabras que las niñas debían armar según el color,(1)se escogieron las líderes de cada grupo que tenían un banderín con el color, las niñas iban pasando por grupos y rápidamente debían buscar la compañera que tenía el banderín de ese color y entregarle la parte de la palabra, de esa manera se fueron organizando los grupos y el tema que les correspondía según la palabra que armaron. Los temas estaban relacionados con las actividades económicas de los indígenas mocana como: agricultura, cultivo de plantas medicinales, ganadería, caza, pesca, artesanías y cerámicas. (5).

DESARROLLO: La docente organiza a las estudiantes en un lugar en el patio y les entrega el contenido del tema que les correspondió para que realicen la lectura y compartan entre ellas.(3), las estudiantes se organizan nuevamente en los grupos ya conformados, pero esta vez en el salón de clases

donde se realiza una puesta en común de los conocimientos para compartirlos con las demás compañeras, demuestran fortalecimiento de sus habilidades para argumentar .(4) la docente les entrega unos materiales relacionados con cada tema como: recortes de las plantas que cultivaban, de las plantas medicinales, de los animales que cazaban y los peces que pescaban, a cada grupo según el tema, además le entrega al grupo de ganadería unos muñequitos, a grupo de cerámica plastilina y al grupo de artesanía algunos elementos tejidos en palma de iraca,(2).(3)el reto consiste en que las niñas de manera creativa y con los conocimientos de la lectura y la socialización utilicen los materiales para que realicen una exposición de sus productos a través de una maqueta, feria, elaboración de materiales etc (1) Las estudiantes demuestran mucho entusiasmo en la elaboración de los trabajos (retos) algunos grupos trabajan muy bien de manera cooperativa, sin embargo en otros surgen inconvenientes en la distribución de las responsabilidades y para compartir los materiales entregados como la plastilina los palillos(7)- (3), Ante esas situaciones de conflicto, la docente interviene recordándoles lo importante de repartirse las actividades, colaborar y dialogar para que el trabajo se realice bien y de forma oportuna.(8) Las estudiantes identifican cada producto con su nombre y preparan la presentación de su trabajo. Los trabajos se colocan al frente del salón en el escritorio, pasan las estudiantes de cada grupo explicando lo que aprendieron del tema y con la elaboración de los trabajos.(9) Algunas de las intervenciones fueron: Las estudiantes del grupo de agricultura exponen su maqueta con recortes de los productos, expresan que los Mocana cultivaban maíz, millo yuca, con estos productos se hacían bollo, arepa, buñuelos, arepas, chicha y mazamorra y que en la actualidad se siguen consumiendo estos alimentos,(5) otra estudiante expresa que también sembraban ahuyama, frutas, verduras. El grupo de la pesca realizaron su maqueta como especie de lago donde recortaron y pegaron los peces, una estudiante explica que los peces que consumían los indígenas eran: el babul, mojarra, bocachico, mojarra, la lisa, lebranche, una estudiante manifiesta que le gusta el pescado y que de esos compran en su casa. La docente resalta la importancia de comer pescado para la buena salud. Una integrante del grupo de caza expresó que algunos de los animales que cazaban eran el armadillo, la iguana, el ñeque, el conejo de monte, entre otros y que los utilizaban para la alimentación, algunas niñas manifiestan no conocer estos animales. Seguidamente hacen su intervención las estudiantes de cerámica explicando que las cerámicas eran realizadas con barro, realizan algunas muestras que ellas realizaron en plastilina. Las estudiantes de artesanías explican y realizan unas muestras de algunas actividades artesanales

como la palma de iraca que se realiza en el municipio de Usiacurí. También el grupo de ganadería y cría de animales de patio realizan su presentación con una maqueta representando y explicando la importancia de estos animales en la alimentación de los indígenas, una estudiante comparte que en el pueblo de su abuelo se crían gallinas, gallos y cerdos para la alimentación de la familia. Finalmente realizan su intervención el grupo de plantas medicinales, exponen su trabajo con imágenes recortadas de algunas de estas plantas, una estudiante expresa que estas plantas sirven para curar enfermedades, otra estudiante dice que los remedios caseros con plantas son mejores que las otras medicinas, una niña da como ejemplo que la hoja de la marihuana sirva para cuando las personas se cortan y otra niña dice que lo de adentro de la sábila sirve para cuando las personas se queman, estos ejemplos evidencian los conocimientos previos de las estudiantes con respecto al tema. De esta manera finalizan las presentaciones de las estudiantes, La docente felicita a las niñas por el trabajo realizado. (8)

CIERRE: Para finalizar, la docente les entrega a las estudiantes una hoja donde aparece un paralelo donde las niñas deben realizar de manera individual una reflexión sobre las actividades económicas estudiadas en clase y los productos que aún se mantienen vigente y que son consumidos por ellas y sus familias, (2) para que reconozcan el origen de estos productos como parte del legado cultural que nos dejaron los grupos étnicos

Actividad: COSTUMBRES Y CREECIAS DE LOS GRUPOS ETNICOS DEL ATLANTICO

INICIO: Se organiza las estudiantes en forma de U, se realiza el encuadre de la clase. Previamente se pega en el centro del salón (piso) una peregrina de papel boom cuyos cuadros están enumerados del 1 al 7 en el tablero están previamente pegados 7 palabras que corresponden a los conceptos que serán desarrollados en la clase.(2) Se escogen siete estudiantes (una de cada grupo) y se explica a las estudiantes la dinámica del juego la peregrina para activar los conocimientos previos sobre; el matrimonio, el nacimiento, el bautizo, las fiestas, los entierros los juegos y el origen de las enfermedades,(5). Pasan las estudiantes, tiran el tejo y según el número donde caiga deben escoger la palabra en el tablero y responder con el apoyo de sus compañeras el significado de la palabra (1). la primera estudiante tira y cae en el numero 3 todas las alumnas se muestran emocionadas por el juego y apoyan a su compañera mientras brinca la peregrina,(7) toma la palabra **matrimonio** y explica que es cuando dos personas se casan y tienen hijos, la segunda niña brinca tira el tejo cae en el número 5

brinca y toma la palabra bautizos en el tablero, se dirige a su grupo y explican que consiste en llevar a los niños a la iglesia a bendecirlos y ponerles un nombre, de esta manera pasan todas las niñas y escogen el tema les corresponde profundizar. Al terminar, la docente les formula las siguientes preguntas. ¿Qué semejanzas o diferencias tienen nuestras costumbres con las de los indígenas? algunas estudiantes responden que, si se relacionan porque ellos también se casaban, enterraban a los muertos. Otra estudiante dice que no porque ellos eran indígenas y hacían cosas diferentes. (4).

DESARROLLO: Tomando como detonante estas respuestas la docente las invita a conocer las costumbres, creencias y tradiciones de los indígenas de nuestro departamento e identificar las que aún perduran. (6). Se le entrega a cada grupo el tema que le correspondió según la palabra de acuerdo con el juego anterior, Cada grupo se reúne, la docente les da indicaciones para que desempeñen los respectivos roles, (3) una niña lee, otra les pregunta sobre la lectura y una estudiante escogida por el grupo que hará el papel de cacique, quien tendrá la función de compartir las ideas de su grupo en una junta de caciques. Las estudiantes durante el trabajo grupal se tornan entusiasmadas, sin embargo, se presentan algunas contrariedades porque varias quieren ser caciques, (7) la docente interviene comentándoles sobre la importancia que todas tengan la oportunidad de participar en las actividades, (8) en esta ocasión serán las niñas que faltan por tener un papel protagónico en el desarrollo de las actividades. Las estudiantes se colocan su atuendo de cacique indígena y se realiza la junta, las niñas con mucha naturalidad y apropiación explican el tema correspondiente al resto de sus compañeras, (4) al final de las participaciones la docente interviene para realizar retroalimentación y generar reflexión a través de preguntas como: ¿que semejanzas y diferencias encuentran en las costumbres y tradiciones de hoy con las de los indígenas mocana? (4) Algunas de las respuestas de las estudiantes son: que antes los matrimonios duraban dos días y ahora duran un día y el novio no le tiene que pagar nada a los padres de la novia como antes, que los entierros antes se hacían en la noche y ahora es en el día y se parecen los entierros de hoy con los de los mocana porque los amigos, van a acompañar a los familiares, en la actualidad muchas personas les gusta hacer el recorrido con el ataúd hasta el cementerio porque así lo hacían los indígenas, esto se realiza con cada aspecto a tratar en la clase. Al final de las intervenciones la docente les pregunta: ¿Dónde podemos encontrar el origen de nuestras costumbres y tradiciones? una estudiante muy animadamente responde: en los indígenas ¿Porqué?

porque ellos fueron nuestros ancestros y muchas costumbres y tradiciones de ellos aún las practicamos nosotros y en nuestra familia.(6) La docente pregunta, entonces ¿porqué debemos conocer y valorar las culturas indígenas de nuestro departamento? una niña responde: porque ellos nos han dejado nuestro legado cultural.(6).

CIERRE: Se les entrega a las estudiantes una copia cuya actividad es completar un paralelo entre las semejanzas y diferencias entre las cultural de los indígenas y nuestras costumbres, (2) las niñas muestran gran entusiasmo porque manejan el tema y eso les permite responder de manera segura. (4) De igual manera las estudiantes realizan una sopa de letras de los conceptos manejados en clase.(2). Las niñas desarrollan en equipo la actividad, se observa el compartir de ideas entre ella, realizan y entregan oportunamente la actividad como resultado de la apropiación del tema. (3)

Actividad: TRADICIÓN ORAL DE LOS GRUPOS ETNICOS DEL DEPARTAMENTO DEL ATLANTICO

INICIO: Se organizan las niñas en forma de U, se realiza el saludo y el encuadre. La docente invita a las niñas a seguir descubriendo, aspectos interesantes de la cultura indígena mocana en esta ocasión vamos a conocer o recordar algunos cuentos, mitos o leyendas. (6) Escuchemos con atención la canción de la Llorona loca. se observa en las estudiantes actitud de escucha, muy contentas y algunas cantan la canción. (2) Al finalizar la canción la docente les pregunta, ¿ya habían escuchado esta canción?, algunas manifiestan que si y otras que no, ¿Qué nos recuerda esta canción? las niñas responden: leyendas de los indígenas. ¿Qué otras leyendas, cuentos conocen? las estudiantes mencionan varias que han escuchado en su familia, (5) como la Mohana, el hombre caimán, el caballo negro etc.

DESARROLLO: La docente invita a las estudiantes a conocer e identificar las leyendas y cuentos que forman parte de la tradición oral de los indígenas del departamento del Atlántico, (6) para esto se organizan en el patio en grupos de 7 estudiantes para realizar la lectura de un cuento o leyenda y preparar la dramatización correspondiente.(3) Las estudiantes previamente trajeron algunos atuendos característicos para representar los personajes. Mientras las estudiantes realizan la lectura, se muestran muy entusiasmadas con la lectura y la preparación de la dramatización, (1) la docente pasa por los grupos para orientarlas para la realización de la dramatización. (7). Las estudiantes vuelven al salón, y

cada grupo realiza su presentación, una estudiante realiza la lectura del cuento o leyenda y las otras van realizando su representación de la llorona, la Mohana, las brujas y los cuentos de tío conejo. (1) las estudiantes asumieron con mucha seriedad su papel, en la dramatización de las brujas, las estudiantes llevaron vestuario propio de los personajes y estaban atentas a la descripción que realizaba la relatora para representarlo. las niñas que se encontraban como espectadoras se mostraban muy atentas a lo que estaban realizando sus compañeras. (7). Al finalizar las presentaciones la docente realiza un dialogo con las estudiantes, preguntándoles, ¿Cómo se sintieron? las estudiantes respondieron que: muy asustadas, otras manifestaron estar muy emocionadas, (8) otra estudiante respondió que recordó algunos cuentos que le refería su abuelo, relacionaron algunos cuentos con películas que se habían visto como la Mohana estableciendo comparaciones entre el relato y la película. (5). Las estudiantes se organizan en forma de U, se les entrega una guía donde van a encontrar algunos aspectos para reflexionar sobre lo aprendido y dramatizado, por ejemplo: argumentar aspectos que les haya llamado la atención de los cuentos o leyendas,(4).La docente formula preguntas para propiciar reflexión como: ¿De que manera las personas aún conservan los cuentos y leyendas?, aspectos positivos y negativos, ¿que es la tradición oral y porque crees que es importante conservarla?(4) para la realización de la guía, la docente va leyendo cada aspecto o pregunta y las estudiantes van realizando sus aportes y entre todas construyen las ideas consignando su guía de trabajo.(3). El trabajo realizado refleja apropiación de las estudiantes sobre el tema evidenciado, en el manejo de los conceptos como tradición oral, ancestros, generaciones para organizar sus ideas(4). CIERRE: Finalmente la docente realiza la actividad de la palabra sorpresa, pasan varios representantes de los grupos sacan de una bolsita una palabra que motivan a preservar la cultura indígena(1) (valorar, preservar, respetar, compartir, pertenecer, riqueza) algunas niñas las responden enseguida y las relacionan con la temática , otras buscan el apoyo de su grupo,(3) en algunos momentos, se genera descontrol en las niñas porque todas quieren pasar, la docente les sugiere esperar su turno,(8) finaliza la actividad donde las estudiantes demuestran fortalecimiento en sus competencias argumentativas en el uso y manejo adecuado de los conceptos aprendidos y su relación con el contexto actual.(4)

Actividad: VISITA AL MUSEO DEL CARIBE

INICIO: Se organizan las estudiantes en el salón en grupos, cada grupo se le asigna un nombre que corresponde a la sala del museo en la que va a profundizar, (3) exploradoras de la naturaleza, de la palabra, de la expresión, acción y de la tradición. (1) se le entrega una pañoleta a cada grupo de diferentes colores como distintivo. (3) Los padres de familia acompañantes se les asigna un grupo de trabajo para que desempeñen el papel de líder, (11) Los padres dispuestos a colaborar, se reúnen con su grupo para preparar el lema y socializar las pautas que deben tener en cuenta las niñas para el desarrollo de la actividad en el museo. (11). En el salón de clases la docente motiva para que cada grupo cante su lema relacionado con la sala que le correspondió, por ejemplo: “somos exploradores sí señor, cuidamos la naturaleza de lo mejor” “somos exploradores de la tradición y así mejoramos nuestra educación”, etc. (7) (1). Las estudiantes se ponen de acuerdo para cantar su lema lo mejor que puedan, lo que les permite fortalecer sus relaciones de grupo. (8). La salida de la actividad se atrasó un poco por que los buses no llegaron en la hora programada, sin embargo, se solucionó el impase. (10).

DESARROLLO: Las estudiantes se dirigen al bus con su líder de grupo, felices van cantando su lema mientras realizan el recorrido. Al llegar al museo son organizadas por los guías, las niñas alistan su guía para desarrollarla, es evidente las emociones que esta actividad despierta en las niñas, se mostraban ansiosas, intrigadas, desesperadas por entrar, (1) (2) pues para muchas eras la primera vez que visitaban el museo. Se inicia el recorrido en la primera sala las niñas están atentas y disciplinadas, en la segunda sala que es la de la naturaleza, se muestran muy atentas a las explicaciones del guía, (6) la docente interviene con preguntas como: ¿qué tipo de paisaje observas?, ¿en cuál de esos lugares pudieron vivir los indígenas? ¿qué recursos brinda cada paisaje? para que las niñas recuerden y relacionen los contenidos desarrollados en clase (.5) (4) El grupo que le correspondió la sala toma nota con el apoyo de su líder. las estudiantes organizadas en grupos y dirigidas por sus líderes se dirigen a la sala de la gente donde observan el video de Palenque y relacionan las costumbres con las estudiadas de los pueblos mocana, (6) se continua la visita a la sala de la palabra donde las niñas atentamente escuchan las historias narradas y a través de comentarios las relacionan como parte de la tradición oral de los pueblos que habitaron el caribe colombiano. (4) Cuando llegan a la sala de la acción las estudiantes se muestran sorprendidas de todas las herramientas exhibidas y relacionan con la docente aquellas de las cuales se habló en clases (6) como; las tinajas, el petate, el pilón, el molinillo de madera,

etc., de esta manera se refleja la contrastación de los aprendizajes obtenidos en el salón de clases con lo observado en el museo..(4)

El guía interviene y realiza explicaciones acerca del uso de algunos elementos, le pregunta a las estudiantes para que creen ellas que se utilizaban y ellas responden de acuerdo a su imaginación, seguidamente el guía les aclara su verdadero uso, (6) la docente interviene preguntando cuál de los objetos observados se relacionan con las actividades de clases, varias niñas señalan los objetos y realizan la explicación de su uso.(5) esta sala les llamó mucho la atención. Se continuó el recorrido por la sala de la expresión donde la docente aprovecha el espacio para preguntarles ¿que representan los bailes, las danzas para los pueblos indígenas del Atlántico y del caribe colombiano?, las estudiantes responden que es una forma de representar su cultura y que las danzas representan sus creencias. (4) Muy animadamente se ponen a bailar imitando los movimientos de las bailarinas del video. (1).

CIERRE. Finalizado el recorrido las estudiantes junto con la docente y los padres se dirigen a la institución, la docente reúne a las estudiantes en el salón de clases para que cada grupo socialice los resultados de su investigación, (3) especificados en la guía que les correspondió según la sala, cuando cada grupo hace su intervención, las demás estudiantes también pedían la palabra para participar, reflejando de esta manera aprendizaje de todos los espacios del museo. (4)

ANEXO 2: PLANEACIÓN DE LA INNOVACIÓN

PLANEACIÓN DE LA INNOVACIÓN	
Nombre de las Instituciones	Instituto Técnico Distrital Cruzada Social y Hogar Mariano
Docentes	Yeny Barrios, Ilva Ramos, Getsy Rodríguez
Tema	Legado histórico y cultural de los grupos étnicos del departamento del Atlántico
SECUENCIA DIDACTICA N° 1	

COMPETENCIA: Comprende el origen y la ubicación de los asentamientos indígenas en el departamento del Atlántico, e identifica las características actuales de estos territorios, relacionando la influencia de estos grupos étnicos en la vida cotidiana de sus descendientes, permitiéndoles reconocer el valor histórico de estos pueblos como representantes de un legado cultural.

ESTÁNDARES DE COMPETENCIAS	COMPETENCIA Y DIMENSIONES	ACTIVIDAD /ESTRATEGIA TIEMPO	AMBIENTE Y RECURSOS	ROLES	EVALUACIÓN
ACTIVIDAD 1 Origen de los grupos étnicos - Me reconozco como ser social e histórico, miembro de un país con diversas etnias y culturas, con un legado	COMPETENCIA 1 Argumentar algunos planteamientos del origen de los grupos étnicos en el departamento del Atlántico, analizando su importancia y reconocimiento en la actualidad a partir de su origen, permitiéndoles valorar la existencia de estos pueblos como parte de la historia del departamento.	INICIO: 10 minutos Saludo, se establecen los acuerdos de la clase, se dan a conocer los roles. Se invita a las niñas a leer en grupo un cuento corto (adaptado a la temática; sobre la niña “Susana” que desea conocer la historia del pueblo donde vive porque le inquietan tantas cosas que ha escuchado). (anexo 3) Las niñas recrean el cuento narrando con sus palabras y resaltando los aspectos del cuento que más les llamó	Las estudiantes se organizan en grupo de cuatro integrantes, Como recurso se utilizará la lectura de un cuento y socializan sus inquietudes a cerca	El docente da apertura a la actividad. Cada estudiante tendrá un rol: 1. secretaria 2. Controladora 3. Coordinadora 4. Portavoz.	SABER CONOCER Argumentar preguntas en el cuaderno sobre los aspectos que caracterizaron el origen del grupo étnicos. Explicarán el

que genera identidad nacional.	SABER CONOCER -Conoce las características del proceso que relata el origen de los grupos étnicos en el departamento del Atlántico.	la atención. Algunas preguntas orientadoras sobre la temática podrían ser: ¿conoces algunos pueblos del Atlántico? ¿Cuáles? ¿Te gustaría ayudar a Susanita a descubrir los misterios de su pueblo? ¿Cómo podrías ayudarla? ¿Qué debe saber Susanita para conocer mejor la historia de su pueblo?	del mismo	En este momento de la clase realiza la lectura el Portavoz. Controladora delega el orden en el momento de responder las preguntas. Secretaria: coloca	significado de algunos conceptos desarrollados en clase como: legado, étnico, tradición, ancestros, cultural etc. También se tendrá en cuenta las participaciones.
-Reconozco la diversidad étnica y cultural de mi	SABER HACER Analiza el reconocimiento en la actualidad de las etnias Atlanticenses, a partir de su origen histórico.				

comunidad, ciudad...	mi	<p>SABER SER Resalta el valor de las etnias que poblaron el departamento del Atlántico como parte de su historia.</p> <p>INDICADORES DE DESEMPEÑO SABER: -Explico de forma oral y/o escrita los hechos que caracterizaron el origen de las etnias en el departamento del Atlántico. -Respondo de forma coherente preguntas formuladas e identifico conceptos del tema. HACER: Organizar en un mapa conceptual las ideas básicas del origen de los grupos étnicos del Atlántico. SER: Reconozco la importancia de promover el conocimiento y valor del origen de los grupos étnicos Atlánticosenses.</p>	<p>DESARROLLO: 40 minutos Invitación a las estudiantes a participar del juego “La escalera” (anexo 4). . Se entregan y explican el uso de los materiales didácticos por grupos y se asigna el nombre de cada grupo y los roles de las estudiantes. Se explica la dinámica del juego: El coordinador de cada grupo sale y realiza un tiro con el dado, dependiendo del número que saque escoge la pregunta correspondiente, algunas de ellas son: ¿de dónde vinieron los mocanas?, ¿en qué municipios habitaron?, ¿de qué familia lingüística forman parte?, ¿Qué significa la palabra mocana?, ¿Por qué crees que es importante conocer el origen de estos pueblos? etc. Las niñas buscarán las respuestas en el tablero que estarán enumeradas y las comparten con sus compañeras también encontrarán situaciones como: seda el turno, avanza dos puestos, premios, penitencias. Las estudiantes completarán el recorrido hasta terminar la escalera Al finalizar el juego, para verificar los aprendizajes y realizar retroalimentación se dirige un concurso donde se formulan algunas preguntas desarrolladas en clase y aleatoriamente el grupo que sepa la contesta e ira acumulando puntos. Completaran un mapa conceptual con los aprendizajes de la clase. (anexo 5)</p> <p>CIERRE: 20 minutos Se le entrega a cada grupo un octavo de cartulina y una palabra relacionada con el tema para que construyan con ella un mensaje que promueva el conocimiento y valor de los grupos étnico del departamento. (anexo 6)</p>	<p>Las estudiantes en grupo, Un espacio central despejado para tirar el dado. Los recursos utilizados serán: Escarapelas Nombres de los grupos en cartulina con colores diferentes. Juego de la escalera, tarjetas con las preguntas, fotocopia con la información, un dado grande que se utilizará para orientar el orden de las participaciones.</p> <p>Los grupos se distribuyen en el patio para realizar la actividad. Se utilizarán octavos de cartulinas y marcadores</p>	<p>las respuestas en la pregunta donde corresponde en el parque. Controladora: asigna los turnos para participar y controla el tiempo. Coordinadora: realiza los tiros y escoge la respuesta en el sobre. Portavoz: Lee y explica la historia que se formó al finalizar el juego. Da las conclusiones. Coordinador: proponen nuevos temas para la próxima sesión. Portavoz: participa en la socialización de las conclusiones.</p>	<p>SABER HACER Organizar la información sobre el origen de los grupos étnicos del Atlántico en un mapa conceptual, teniendo en cuenta los aspectos y conceptos desarrollados durante la clase. SABER SER Realizar mensaje donde expresen la importancia de conocer y valorar el legado histórico de las etnias del departamento del Atlántico. INSTRUMENTO Rubrica para evaluar los trabajos (anexo 20)</p>
----------------------	----	--	---	--	--	--

<p>ACTIVIDAD 2</p> <p>Ubicación geográfica de los grupos étnicos del Atlántico.</p> <p>-Me ubico en el entorno físico y de representación (en mapas y planos) utilizando referentes espaciales como arriba, abajo, dentro,</p>	<p>COMPETENCIA:</p> <p>Identifica en el mapa la ubicación de los municipios del departamento del Atlántico, resaltando aquellos donde hubo asentamiento indígena, para relacionar sus características actuales de la población con algunos aspectos de la cotidianidad de los grupos étnicos, reconociendo su importancia como representantes de nuestro legado cultural y su incidencia en la actualidad.</p> <p>SABER CONOCER</p> <p>Ubica en el mapa los municipios del</p>	<p>INICIO</p> <p>Saludo, se establecen los acuerdos de la clase, se recuerdan los roles de cada integrante del grupo.</p> <p>Para incentivar los saberes previos de las estudiantes, se realizará la actividad lúdica “reconoce los municipios de tu departamento”. En esta actividad las niñas deberán armar en un rompecabezas “el mapa del departamento del Atlántico”, (anexo 7) recordando sus municipios”. Las estudiantes mencionarán los municipios que conocen mencionando las características que recuerdan de ellos, las que más les haya llamado la atención durante su visita.</p>	<p>Las estudiantes se organizan en grupo de 4 estudiantes en el salón de clases.</p> <p>Rompecabezas para cada grupo de 4 estudiantes. Las niñas armarán el mapa de rompecabezas</p>	<p>Cada estudiante tendrá un rol:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. secretaria 2. Controladora 3. Coordinadora 4. Portavoz. <p>De acuerdo con las funciones de su rol irán trabajando en la clase según la regla de la actividad lúdica.</p>	<p>SABER CONOCER</p> <p>Armar el rompecabezas para identificar la ubicación de los municipios donde hubo asentamiento indígena.</p> <p>SABER HACER</p> <p>Realizar un informe</p>
--	--	--	--	--	---

fuera, derecha, izquierda.	departamento del Atlántico, resaltando aquellos donde hubo asentamiento indígena,	DESARROLLO Con la siguiente actividad se motiva a las niñas a conocer más sobre estos municipios sobre todo aquellos que tienen una importancia desde el aspecto cultural del departamento. Un integrante de cada grupo tomará de la “bolsa del saber” de manera aleatoria el nombre que le corresponderá a su grupo, (Los nombres serán aquellos municipios donde hubo asentamiento indígena) A cada grupo de acuerdo con el nombre que le corresponda se le asignará un texto sencillo que explica las características generales de la historia de cada uno de los municipios donde hubo asentamiento indígena. (anexo 8) Cada grupo se le entrega hoja de block colores y marcadores para que resalten las características de los municipios actuales, donde hubo asentamiento indígena. Cada grupo comparte su trabajo.(anexo 9) En una flor cuyo centro tendrá el nombre del municipio que le correspondió, escriben en sus pétalos varias palabras que reflejen la importancia del municipio que le correspondió. (anexo 10) CIERRE: Realizar el juego “que pase el rey” y la estudiante que sea seleccionada debe responder una pregunta acerca del tema desarrollado.	Las estudiantes en grupo, con sus respectivos materiales. Pasar por las pistas e instrucciones que contendrá “la bolsa del Saber” La bolsa del saber contendrá los nombres de cada grupo con el texto correspondiente. Se utilizará papel bond, papel periódico, marcadores, colores para realizar los dibujos. Se organiza la actividad en el patio	La docente hará las veces de orientadora de la actividad moderando y aclarando las dudas.	donde se evidencien las características de los municipios de asentamiento indígenas, resaltando la incidencia de los pueblos ancestrales. SABER SER Completar la flor con valores y palabras claves que caracterizan la importancia histórica de los grupos étnicos. INSTRUMENTO Rubrica para evaluar los trabajos (anexo16)
----------------------------	---	---	--	---	--

<p>ACTIVIDAD 3</p> <p>Actividad económica de las etnias del Atlántico</p> <p>-Comparo actividades económicas que se llevan a cabo en diferentes entornos</p>	<p>COMPETENCIA 3</p> <p>Reconoce las actividades económicas desarrolladas por la etnia Mocana y las relaciona con los productos generados por las mismas para apreciar el trabajo desarrollado por esta etnia y su vigencia.</p> <p>SABER CONOCER</p> <p>Reconoce las actividades económicas que desarrollaron los indígenas de la etnia Mocana.</p> <p>SABER HACER</p> <p>Relaciona actividades económicas desarrolladas por la etnia Mocana y los productos generados por las mismas.</p> <p>SABER SER</p> <p>Aprecia las actividades económicas desarrolladas por la etnia Mocana, relaciona la actividad económica con los productos que genera esta y valora la utilidad de estos en la actualidad</p> <p>INDICADORES DE DESEMPEÑO</p> <p>CONOCER</p> <p>Explica de manera oral y escrita las actividades económicas que desarrolló la etnia Mocana</p>	<p>INICIO</p> <p>Saludo, se realiza el encuadre de la clase.</p> <p>Se inicia con la actividad lúdica: “La palabra sorpresa” que consiste en que algunas estudiantes escogen al azar palabras claves de temas tratados en clases anteriores.</p> <p>Comentan lo que representa cada palabra en relación con lo que las niñas conocen y lo que se ha tratado en temas anteriores, algunas palabras tendrán sorpresas como gánate un dulce, una penitencia etc.</p> <p>DESARROLLO</p> <p>Las estudiantes se distribuyen en el patio, para que cada una de ellas encuentre una pista relacionadas con las actividades económicas de la etnia Mocana.</p> <p>De acuerdo con el color de la pista se organizan en grupo y cada grupo debe cumplir un reto asignado para descubrir cada actividad económica que desarrolla la etnia Mocana, realizando una breve explicación acerca de la misma y resaltando los productos que se generan de cada una de ellas a través de la elaboración de una maqueta. (anexo 11)</p> <p>Seguidamente realizan un taller donde relacionan actividad económica con producto, (anexo 12) luego escogen alguno de estos productos organizados en un espacio llamado la tienda “Mocana” y explicarán la importancia y vigencia del mismo desde sus</p>	<p>Previamente en algunos lugares de la institución se esconden algunos retos.</p> <p>Palabras claves de temas anteriores</p> <p>Cada grupo (organizados por colores) se reunirá y comenzarán a cumplir los retos.</p> <p>Se organiza la Tienda Mocana donde se organizan los elementos y productos artesanales.</p> <p>. Se utilizarán otros recursos como semillas, dibujos y otros elementos para la realización</p>	<p>Cada grupo tendrá para esta actividad un líder que motivará y controlará el tiempo, además irá recolectando los retos</p> <p>Los demás integrantes del grupo serán las encargadas de buscar los retos en el sitio determinado</p> <p>La docente estará presta observando y coordinando la actividad verificando que se cumplan las reglas del juego.</p> <p>Todas las estudiantes una vez</p>	<p>SABER CONOCER</p> <p>Identificar a través de una lista elaborada durante los retos las actividades económicas que corresponden a cada grupo étnico.</p> <p>SABER HACER</p> <p>Cumplir con los retos que las llevarán a descubrir las actividades económicas y los productos de la etnia Mocana.</p> <p>Realización de un taller de asociación.</p> <p>SABER SER</p> <p>Resaltar en el desarrollo del taller y en sus</p>
--	--	---	---	--	--

	HACER Realiza las actividades asignadas (retos) sigue indicaciones y trabaja en equipo representando actividades económicas de la etnia Mocana	experiencias cotidianas. Se harán comentarios del desempeño de cada grupo. (coevaluación)	de los retos.	reunidas el grupo cumplirán los retos y comentarán acerca de ellos.	participaciones la importancia de estos productos en la economía de los grupos. Resaltar la utilidad y vigencia del mismo. INSTRUMENTO Rubrica para evaluar los trabajos (anexo16)
	SER Relaciona las actividades económicas de la etnia Mocana con los productos que estas generan valorando la importancia y utilidad de estos en la actualidad.	CIERRE Algunas integrantes de cada grupo explican al resto de sus compañeras las diferentes formas de utilización de los productos en la actualidad.	Las niñas continúan en grupo para terminar la actividad en el salón de clases. Imágenes de los productos de los grupos étnicos. Productos económicos reales.		

SECUENCIA DIDÁCTICA 2

COMPETENCIA: Identifica y describe las características culturales de los grupos étnicos del norte del departamento del Atlántico, para establecer comparaciones entre ellos y relacionar su impacto con la realidad de su comunidad, permitiéndoles fortalecer el respeto e identidad de su legado cultural.

ESTÁNDARES DE COMPETENCIAS	COMPETENCIA Y DIMENSIONES	ACTIVIDAD /ESTRATEGIA	AMBIENTE Y RECURSO	ROLES	EVALUACIÓN
ACTIVIDAD 1 Aspecto cultural: Costumbres y tradiciones -Identifico y describo algunas características socioculturales de comunidades a las que pertenezco y de otras diferentes a las mías. -Identifico los aportes culturales que mi comunidad y otras diferentes a la mía han hecho a lo que somos hoy. Establezco relaciones	COMPETENCIA 1 Identifica las costumbres y tradiciones de los grupos étnicos del departamento del Atlántico y las compara con algunos aspectos de la vida cotidiana para valorar su legado cultural. SABER CONOCER Identifica las costumbres y tradiciones de las culturas étnicas del Atlántico. SABER HACER Establece comparaciones entre las costumbres y tradiciones de las etnias y la cultura de los actuales municipios donde hubo asentamiento indígena. SABER SER Valora costumbres y tradiciones de las etnias, que se mantienen vigentes y constituyen nuestro legado cultural	INICIO: Se realiza el saludo y el encuadre de la clase. Se pega una peregrina en el centro del salón, (anexo 13) una representante de cada grupo participa, lanza el tejo, según el cuadro donde cayó el tejo, escoge una palabra o frase relacionada con los temas anteriores sobre la cultura de estos grupos étnicos, consulta con sus compañeras y la explican brevemente. Pasa el otro grupo y así sucesivamente. DESARROLLO: -Se desarrollara el juego “quién quiere ser un millonario cultural”. -Se da a conocer los criterios que se tendrán en cuenta. -El juego consiste en que cada grupo recibirá una cantidad de dinero, para adquirir unos elementos que representan las creencias y las costumbres de los grupos étnicos en la tienda “Mocana”, con el dinero	Las estudiantes se organizan en círculo en el Salón de clases, aleatoriamente se escoge una niña para que participe en el juego. Peregrina de papel. Patio salón, las estudiantes se organizan en grupos. Cartel del juego “quien quiere un ser millonario cultural. Artesanías elaboradas actualmente en los municipios.	Organización de grupos de cinco integrantes, una estudiante juega en representación del grupo. Controladora: recibe el dinero y lo administra. Secretaria: Consigna los datos en la guía del cuadro comparativo. Coordinadora: Designa el orden	SABER CONOCER Explicar de manera oral las características que identifican algunas costumbres y tradiciones de la etnia Mocana a través de sus participaciones en el juego. SABER HACER Elaborar un cuadro comparativo entre los aspectos

entre la información obtenida en diferentes fuentes y propongo respuestas a mis preguntas. -Participo en actividades que expresan valores culturales de mi comunidad y de otras diferentes a las más	<p>INDICADORES DE DESEMPEÑO</p> <p>SABER: Menciona algunas actividades de la vida cotidiana de las etnias donde se evidencien sus y costumbre y tradiciones</p> <p>HACER: Comparar algunas costumbres, entre las comunidades actuales con las de los grupos étnicos y establece semejanzas y diferencias.</p> <p>SER: Identificar y valora en las situaciones cotidianas, las costumbres, tradiciones y creencias que han cambiado a través del tiempo y las que se mantienen vigentes como parte del legado cultural de estas etnias.</p>	<p>pasarán a un estante a comprar algunos objetos. Cada objeto además del valor económico tendrá escrito un valor relacionado con la cultura.</p> <p>-Una vez las niñas tengan los productos, en grupo deberán presentarlos de manera creativa, apoyándose con la información de una lectura que previamente se les entregará.</p> <p>-Si el grupo no cumple con los criterios establecidos pagará un impuesto que se repartirá entre los grupos restantes.</p> <p>-Durante el desarrollo del juego, las estudiantes en cada grupo completarán un cuadro comparativo donde registren las costumbres y tradiciones aprendidas en clase y los aspectos de la vida cotidianas donde se evidencia la vigencia de estos aspectos. (anexo 14). Desarrollarán una guía para recopilar los aspectos significativos del tema (anexo 15)</p> <p>CIERRE:</p> <p>Cada estudiante realizará un escrito donde exprese como puede vivenciar estos valores como miembro de una comunidad que ha dejado su legado cultural.</p>	<p>Objetos que simbolizan las costumbres y tradiciones.</p> <p>Billetes didácticos</p> <p>Salón de clases</p> <p>Crucigrama</p>	<p>de las participaciones y controla la disciplina del grupo.</p> <p>Dos voceras que dan a conocer al resto del grupo las respuestas de las actividades que les correspondan.</p> <p>Secretaria: registra la información en el crucigrama.</p>	<p>relevantes de las costumbres y tradiciones de los grupos étnicos y los algunos aspectos que se mantienen vigentes.</p> <p>SABER SER</p> <p>Expresar durante el desarrollo de las actividades el valor de las costumbres y tradiciones étnicas y su impacto en la actualidad.</p> <p>INSTRUMENTO</p> <p>Rubrica para evaluar los trabajos (anexo16)</p>
---	--	---	---	--	---

<p>ACTIVIDAD 2 Tradición oral (Cuentos y leyendas) -Identifico y describo algunas características socioculturales de comunidades a las que pertenezco y de otras diferentes a las mías.</p> <p>Establezco relaciones entre la información obtenida en diferentes fuentes y propongo respuestas a mis preguntas.</p>	<p>COMPETENCIA 2: Conoce y argumenta algunos mitos y leyendas de la tradición oral del grupo étnico Mocana, las recrea creativamente para tomar conciencia de la importancia de estos como parte de la tradición oral y su significado para esta etnia.</p> <p>SABER CONOCER: Conoce y expresa algunos mitos y leyendas de la tradición oral del grupo étnico Mocana</p> <p>SABER HACER: Representa creativamente mitos y leyendas de los municipios donde habita la etnia Mocana</p> <p>SABER SER: Expresa la importancia de los mitos y leyendas de la etnia Mocana como parte de la tradición oral de este grupo étnico.</p> <p>INDICADORES DE DESEMPEÑO: CONOCER: Explica con sus palabras algunos mitos y leyendas de la tradición oral del grupo étnico Mocana HACER: Participa en pequeñas</p>	<p>INICIO: ¿Se formulan algunas preguntas sobre los temas desarrollados anteriormente, sobre las culturas y tradiciones de los grupos étnicos y se continúa invitando a las estudiantes a escuchar una canción llamada “la llorona loca” luego de escucharla se les pregunta que narra la canción, que les recuerda? como se puede relacionar la canción con la vida de los grupos étnicos del Atlántico.</p> <p>DESARROLLO Se les pide a las estudiantes previamente que lleven a la clase algunos atuendos como sábanas, pelucas, muñecas etc. Se le entrega a las estudiantes por grupo una historia diferente de los cuentos de tradición oral de las etnias del Atlántico, (anexo 16) se distribuyen los grupos en el patio para que realicen la lectura y organicen una dramatización del cuento que le corresponde, cada integrante desempeña un rol. Después del tiempo acordado regresan a la clase y realizan su presentación, cada grupo explica el significado de estos cuentos para las comunidades indígenas y porque se mantienen vigentes en la actualidad. Las estudiantes, registran la información en una guía que desarrollarán una vez terminen las</p>	<p>escuchar la canción en el aula</p> <p>Canción, vídeo de la canción,</p> <p>Lectura y organización dramatizaciones.</p> <p>Fotocopias de cuentos y de la guía</p> <p>Salón de clases papel bond y marcadores</p>	<p>El docente adecua e instala los recursos necesarios para la actividad.</p> <p>Las estudiantes escuchan la canción y participan voluntariamente.</p> <p>Salón de clases Papel bond y marcadores reparte las historias a cada grupo.</p> <p>Los grupos se distribuyen en el patio para leer las historias, compartir y preparar la dramatización.</p> <p>Cada grupo se distribuye el papel que desempeñará dentro de la</p>	<p>SABER CONOCER Comunicar algunos mitos y leyendas propios de las etnias Mocana</p> <p>SABER HACER Explicar por medio de dramatizaciones mitos y leyendas. Desarrollar una guía creativa de reflexión para resaltar su sentido y significado.</p> <p>SABER SER Expresarán con frases mensajes sobre la importancia de los mitos y leyendas de la etnia Mocana como parte de la tradición oral.</p> <p>INSTRUMENTO Rubrica para evaluar los trabajos (anexo 16)</p>
---	--	--	--	--	---

	<p>dramatizaciones, trabaja en grupo representando mitos y leyendas de la tradición oral de la etnia Mocana</p> <p>SER: Construye mensajes y comparte con sus compañeras en los cuales expresa la importancia de los mitos y leyendas de la etnia Mocana como parte de la tradición oral de este grupo étnico.</p>	<p>dramatizaciones. (anexo 17)</p> <p>CIERRE</p> <p>Cada grupo realiza un mensaje donde invitan a conocer, respetar y conservar la tradición oral de estos pueblos, resaltando su importancia para la conservación de la tradición oral de estos pueblos.</p>		<p>presentación.</p> <p>Dos estudiantes de cada grupo lideran la actividad.</p> <p>El docente asesora y orienta el orden de las actividades.</p>	
--	---	--	--	--	--

<p>ACTIVIDAD 3 FERIA MOCANA -Identifico los aportes culturales que mi comunidad y otras diferentes a la mía han hecho a lo que somos hoy.</p> <p>-Participo en actividades que expresan valores culturales de mi comunidad y de otras diferentes a las mías</p>	<p>COMPETENCIA 3: Identifica y describe las características culturales de los grupos étnicos del departamento del Atlántico, para establecer comparaciones entre ellos y relacionar su impacto con la realidad de su comunidad, permitiéndoles fortalecer el respeto e identidad de su legado cultural.</p> <p>SABER CONOCER Identifica y describe las características culturales de los grupos étnicos del departamento del Atlántico.</p> <p>SABER HACER Establece comparaciones entre ellos y relaciona su impacto con la realidad de su comunidad.</p> <p>SABER SER Fortalece el respeto e identidad de su legado cultural.</p> <p>INDICADORES DE DESEMPEÑO: CONOCER. Identifica y describe características culturales de los grupos étnicos del departamento del Atlántico.</p>	<p>INICIO Saludo de parte de la docente. Lectura y reflexión del evangelio del día. La docente les dará las indicaciones a las estudiantes de la importancia de la feria tanto para demostrar sus conocimientos acerca de todo lo aprendido durante las diferentes secciones como también enfrentar a un auditorio. Las estudiantes se dirigen a cambiarse de vestuario, paso a seguir deben decorar los staff y se ubicarse en el mismo para recibir a los visitantes.</p> <p>DESARROLLO Las estudiantes se ubicarán en su staff, los cuales decoraron con ayuda de algunos padres, la docente tomará el micrófono y les indicará que reciban y atiendan con entusiasmo y respeto a los visitantes. La docente se dirigirá a la emisora de la institución para invitar a la comunidad educativa a visitar la feria Mocana (anexo 19). Una vez lleguen los visitantes y estos serán atendidos por cada grupo, quienes les hablarán de la población que le corresponde, exactamente ubicación, costumbres, población, economía. Cada grupo ofrecerá las explicaciones pertinentes y ofrecerán sus productos a los invitados a la feria.</p>	<p>Aula de clases. Cancha múltiple Distribución de espacios específicos en la cancha múltiple para que cada grupo organice su stand o rincón cultural.</p>	<p>Los mismos grupos que han trabajado durante toda la implementación organizan su stand, de acuerdo al asentamiento que le corresponde.</p> <p>Cada integrante del grupo tiene una responsabilidad para la puesta en marcha de la actividad.</p> <p>Se invitaron a las demás estudiantes de la institución como invitados y observen el trabajo de las estudiantes de tercer grado D.</p> <p>Algunos padres participaron en la</p>	<p>SABER CONOCER Seleccionar y organizar documentos según aspectos estudiados. Organizar la información en los stands.</p> <p>SABER HACER Presentar de manera creativa, organizada y argumentada la información.</p> <p>SABER SER Reconocer en sus intervenciones respeto e identidad con los grupos étnicos. A través de una mesa redonda cada</p>
---	--	--	--	---	--

	<p>HACER</p> <p>Representa cada uno de los asentamientos que conformaron el grupo mocana a través de una feria cultural.</p> <p>SER</p> <p>Expresa con ejemplos respeto e identidad con los grupos étnicos del departamento del Atlántico.</p>	<p>CIERRE</p> <p>Las estudiantes y la docente se dirigirán al aula de clases donde evaluarán el trabajo realizado en el día, destacando algunas la claridad del tema. La docente aprovechará la oportunidad para felicitarlas por todo el esfuerzo que hicieron y el compromiso y responsabilidad como se manejaron durante toda la jornada. Al final se darán un fuerte aplauso y abrazos entre ellas mismas, la docente aprovechará para darle un reconocimiento a cada estudiante por su labor.</p>		<p>actividad y otros padres de familia se les extendieron la invitación para que estén presentes en la actividad y tomen parte activa</p>	<p>estudiante manifiesta las fortalezas y debilidades de la jornada, teniendo en cuenta su participación individual como grupal.</p> <p>Rubrica (anexo16)</p>
--	--	---	--	---	---

Anexo 3: CUENTO

LA CURIOSIDAD DE SUSANITA

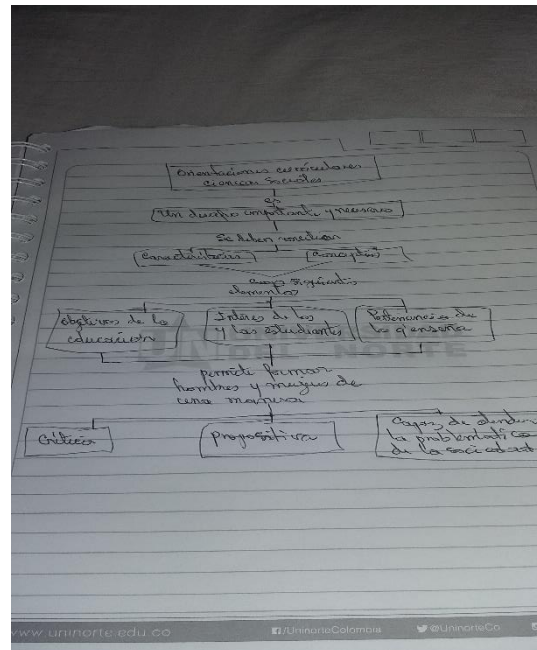
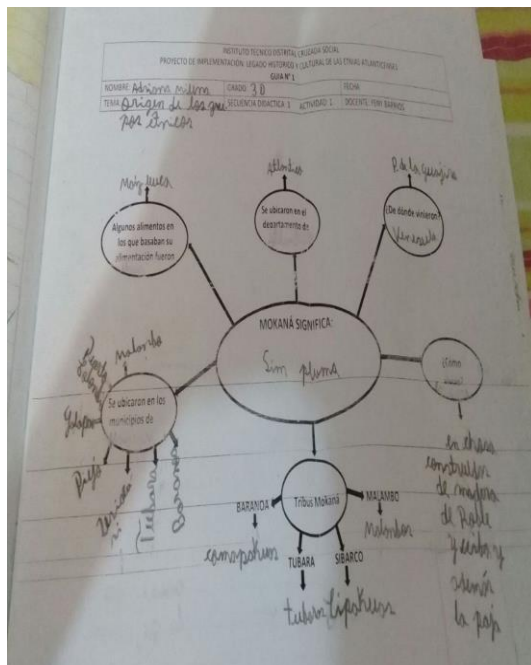
En un pequeño pueblo del departamento del Atlántico vivía una niña con sus padres y demás familiares, a quien cariñosamente le llamaban Susanita, tenía cuatro años, pero a pesar de su corta edad empezaba a descubrir un mundo maravilloso y lleno de misterios en ese hermoso lugar donde vivía, un pueblito que se encontraba casi oculto entre la vegetación y formaciones montañosas de la región, quizá... por eso pocas personas lo conocían, sin embargo se caracterizaba por su gente amable y generosa, hombres que trabajaban de sol a sol y conocían muy bien los cambios de la naturaleza, mujeres que criaban a sus hijos y trabajaban en sus casas haciendo bollos, pilando maíz, haciendo chicha de millo y otros alimentos. En las noches, luego de una jornada cotidiana las personas se reunían en las puertas de la calle porque generalmente no había luz en el pueblo y los niños no podían ver televisión, su entretención favorita era escuchar las historias, cuentos y mitos del pueblo y otros lugares cercanos. Susanita junto con otros niños se sentaban alrededor de la tía y en otras ocasiones alrededor de la abuela, quienes les referían historias de personajes del pueblo, y otras un poco fantásticas que les generaban miedo y mucha curiosidad. Susanita creció, ya tenía 8 años, pero nunca se le olvidaron estas historias y quiso seguir descubriendo este mundo maravilloso y misterioso de su pequeño pueblo. ¿Te gustaría ayudar a Susanita a descubrir los misterios de su pueblo? ¿Cómo podrías ayudarla? ¿Qué debe saber Susanita para conocer mejor la historia de su pueblo?



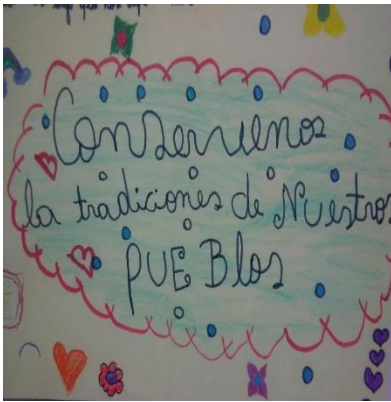
Anexo 4: JUEGO LA ESCALERA



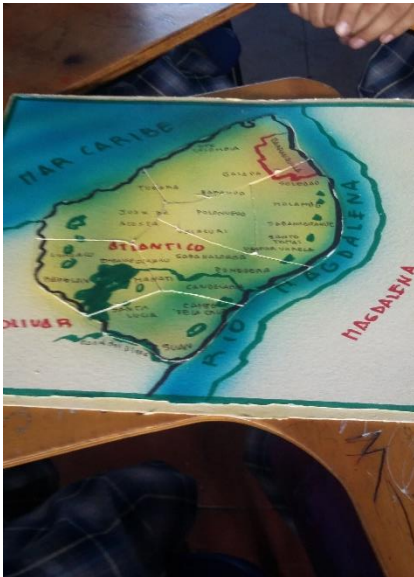
Anexo 5: MAPA CONCEPTUAL



Anexo 6: FRASES EN CARTULINA



Anexo 7: FOTO DE ROMPECABEZAS



Anexo 8: HISTORIA DE LOS MUNICIPIOS DEL DEPARTAMENTO DEL ATLANTICO

TUBARÁ: ORIGEN: Se originó como un poblado de los indígenas Mocana en la época precolombina. Fue descubierto por Pedro de Heredia el 19 de marzo de 1533. San Luis Beltrán vivió allí hasta 1565.

ECONOMIA: La población depende fundamentalmente de la agricultura. Los cultivos principales son maíz, millo, ajonjolí y yuca. También son actividades muy importantes la ganadería y la pesca.

SITIOS DE INTERES: En el corregimiento de El Morro se pueden ver unos petroglifos antropomorfos y zoomorfos, labrados por los indígenas sobre enormes piedras en el lecho del arroyo Camajorú. Posee varias playas aptas para el turismo, La vereda el Corral de San es un sitio propicio para observación de fauna silvestre, además de poseer balnearios naturales; otros corregimientos con riqueza cultural en su gastronomía y paisaje incluyen Guaimaral y las veredas de Pital y Bajo la Habana .

USIACURI: ORIGEN: Fue descubierto en 1533 por el español Francisco César. Su nombre está formado por la combinación de los términos Usía que significa Señoría y Curí, nombre del cacique que habitaba ese lugar.

ACTIVIDADES ECONOMICAS: En la población se elaboran artesanías en palma de iraca, la mayoría de los habitantes del pueblo se dedican a elaborar carteras, cestos, portarretratos, individuales y toda clase de objetos. El territorio del municipio es ligeramente quebrado, con piso térmico cálido. Otras fuentes de ingresos son la agricultura, la ganadería y el comercio de tiendas.

SITIOS DE INTERES: Usiacurí alcanzó notoriedad nacional por sus aguas termales a donde acudían anualmente cientos de turistas, más que todo enfermos, para tratarse diversas dolencias en los pozos curativos de aguas sulfúricas. En esta población vivió sus últimos años el poeta colombiano Julio Flórez. En el museo se conservan intactas algunas de las pertenencias del poeta.

BARANOA: ORIGEN: Baranoa tiene un origen indígena, siendo inicialmente un asentamiento de tribus arawak-caribes a orillas del actual Arroyo Grande. La aldea fue visitada en 1534 por Pedro de Heredia³ y elevada a la categoría de municipio el 23 de octubre de 1856.⁴ El municipio está dividido en 3 corregimientos: Pital de Megua, Campeche y Sibarco.

El origen del nombre de Baranoa ha sido objeto de diversas hipótesis. La primera, y la más generalizada, es que el nombre proviene de un mítico cacique indígena. Sin embargo, Otra teoría acerca del origen del nombre de este municipio, es que provienen de un árbol llamado Baranoa, abundante a las orillas de Arroyo Grande (Cuenca). Ésta es otra de las posibilidades más consideradas.

CULTURA: Algunas de sus festividades son el Carnaval del Recuerdo, las fiestas patronales de Santa Ana y el 6 de enero la Loa de los Santos Reyes Magos, acto dramático con raíces medievales del que aún no se tienen claros los inicios aunque es generalizada la creencia que su representación se remonta a más de 200 años, que representa la visita de los Reyes Magos (Baltazar, Melchor y Gaspar) al niño Jesús recién nacido. También está el Festival de la Ciruela en Campeche en marzo, el Festival del Guandú y el bollo de yuca en Sibarco y el Festival del Pastel en Pital de Megua a finales del mes de junio.

La Banda de Música Departamental de Baranoa, creada en 1995 y formada por 250 niños y jóvenes, ejecuta música y danza popular y folclórica y ha participado en cinco oportunidades en el Festival Iberoamericano de Teatro de Bogotá, siendo su última participación en el año 2006.⁵

GALAPA: A la llegada de los españoles, en el lugar ya se encontraba un asentamiento indígena, lo que lo convierte en una de las poblaciones más antiguas del Departamento.

El nombre se le atribuye al cacique Jalapa, que dominaba los pueblos indígenas hasta la desembocadura del Río Magdalena. Su descubrimiento por los colonizadores españoles fue en marzo de 1533, cuando Pedro de Heredia encontró el asentamiento de los Mocanas, mezcla de indios Caribes y autóctonos de la zona.

PUERTO COLOMBIA: Puerto Colombia es una población y municipio de Colombia ubicado al noroccidente del departamento del Atlántico. Colinda al norte con las costas del mar Caribe. Puerto Colombia fue fundado el 31 de diciembre de 1888 por el ingeniero cubano Francisco Javier Cisneros. El territorio ocupado actualmente por el municipio de Puerto Colombia formó parte jurídicamente del municipio de Tubará, territorio ocupado tradicionalmente por la cultura Mocaná.

ECONOMIA

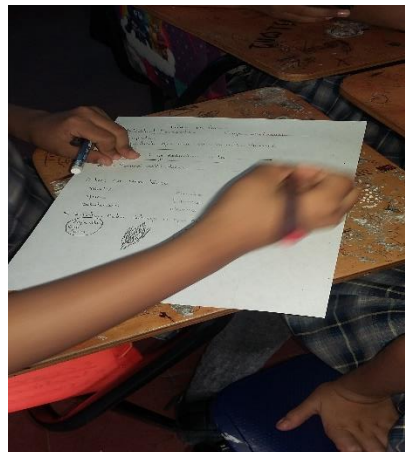
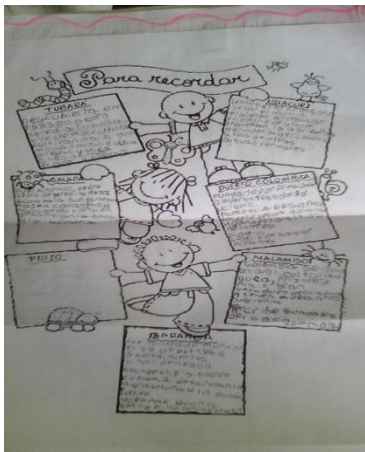
SITIOS DE INTERES: Como sitios de interés, tiene playas sobre el mar Caribe y los balnearios que a lo largo de ellas se desarrollan en Corregimiento de Sabanilla, Corregimiento de Salgar y en los barrios de Pradomar, Miramar y en los alrededores del muelle. Además, posee monumentos históricos como el "Castillo de Salgar", el "Paso del Libertador" en la vía que del Corregimiento de Salgar conduce a Corregimiento de Sabanilla; "El Muelle" y la "Estación del Antiguo Ferrocarril"

MALAMBO: El municipio de Malambo se localiza en la rivera occidental del río Magdalena y es uno de los cinco municipios que conforman el área metropolitana de la ciudad de Barranquilla.

El territorio de Malambo formaba parte del perímetro de los indígenas Mokaná, bajo el mando del cacique Pedro Malan, quien tomó su nombre de un árbol muy abundante en Latinoamérica y el Caribe ("euforbiácea crotón malambo"). Su primer contacto con los españoles fue con Jerónimo de Melo, en su travesía hacia tierra adentro saliendo de Santamarta, en 1529. Para este momento, los nativos indígenas de la región se encontraban en estado formativo reciente, con un desarrollo extraordinario en la agricultura, que era la más avanzada de la región, esta se basaba en el cultivo de yuca, frijoles y maíz. Su dieta también estaba compuesta por la caza y la pesca en el río y el mar. Al mismo tiempo que tenían grandes adelantos en la alfarería.

CULTURA: Una vez que los españoles lograron apoderarse de tierra adentro la región al sur de lo que hoy es Barranquilla, fue convertida en una encomienda de los indígenas Mokaná, fue este el momento cuando impusieron la celebración de la Semana Santa a los pobladores de la región, aunque esto fue suficiente para que las tradiciones de los indígenas de Malambo se extinguieran, surgieron nuevas danzas y ritos derivadas de la época de esclavitud en la Región Caribe de Colombia.

Anexo 9: TALLER DE LOS DEPARTAMENTOS



Anexo 10: FLOR PEMIS**Anexo 11: FOTO DE LAS MAQUETAS**

Anexo 12: TALLER ACTIVIDADES ECONOMICAS

AGRICULTURA: Cultivar la tierra. Conjunto de actividades y conocimientos desarrollados por el hombre, destinados a cultivar la tierra y cuya finalidad es obtener productos vegetales (como verduras, frutos, granos y pastos) para la alimentación del ser humano y del ganado.

Las voces de los campesinos hacen referencia a los diversos cultivos tradicionales que se cosechaban antes de la llegada de los europeos, como yuca, maíz, ñame, batata, patilla, ají, habichuela. El tiempo elegido para cultivar estaba relacionado con el período de lluvia y las fases de la luna [...] Puro alimento natural se cultivaba, nada de químico, que es lo que está matando a la humanidad, y si no le paran bola a esa vaina, esa vaina es el flagelo... por allá tu ves a una señora activa y tiene ciento y pico de años [...]42.

CAZA: es la actividad o acción en la que se captura o mata un animal en estado salvaje con fines recreativos o de alimento. Las muestras de fauna están representadas por especies terrestres medianas y pequeñas, como son conejo, iguana, venado, armadillo, ñeque

PESCA: consiste en extraer de las aguas, animales que habitan ese medio. Cuando se hallan en su medio natural se llaman peces, cuando se capturan se denominan pescados. Se extraen crustáceos, moluscos y otras especies marinas. Por otro lado, lo mismo ocurre con la pesca en los municipios ribereños o cercanos a fuentes de agua, según lo podemos apreciar en el testimonio de estas mujeres: -Sí a la pesca, sí aquí había pesca bastante y se cogía bastante, había pescado bastante, pescado fresco. -Eran cargas de pescado bastante. el pescado que uno quería. Lo mismo que en este otro ejemplo: Yo me pongo a pescar, tiro pollo, yo no le pongo carná a esos animales. Sábalo cojo bastante sin necesidad de carná puro pollo,

GANADERIA: es una actividad económica de origen muy antiguo que consiste en el manejo y explotación de animales domesticables con fines de producción, para su aprovechamiento.

La ganadería en la cultura Mocana era practicada sólo las personas que tenían más riquezas en la región, la mayoría de las personas tenían en sus patios la cría de animales como gallinas, patos, pavos que los utilizaban para su alimentación.

Las personas que tenían ganado utilizaban la leche, el queso para comercializarla en los pueblos

ARTESANIAS: Es un tipo de arte en el que se trabaja fundamentalmente con las manos, moldeando diversos objetos con fines comerciales o meramente artísticos o creativos. Muchos de los municipios de asentamiento indígena se dedicaron también a tejer uno de ellos es el municipio atlanticense de Usiacurí, que elaboran y producen en grandes cantidades elementos artesanales, elaborados a partir de la palma de iraca. Con habilidades transmitidas de generación en generación, el 90 por ciento de los cerca de 10 mil habitantes, ejercen la actividad de la tejeduría y alcanzan en muchos casos una óptima calidad en sus productos, que tienen incluso, sello de exportación.

CERAMICA es el arte de fabricar objetos de porcelana, loza y barro. El **concepto** proviene del griego *keramikos*, “sustancia quemada” se refiere no sólo al arte, sino también al conjunto de los objetos producidos, al conocimiento científico sobre dichos objetos.

y para hacer las ollas grandes de las mismas ollas cuando salían malas, así se ha cían. Les llamaban tiestos: eran como una especie de platos, ahí se ponía la pelota y principiaba uno a hacer las ollas de barro, no con arcilla sino barro propio, y eso ¿dónde se consigue?, lo consigue en la ciénaga.

PLANTAS MEDICINALES

Los indígenas relatan: Si uno se cortaba, se cogía un cabellito y se amarraba en cruz y se paraba la sangre enseguida, esos eran los puntos o si no, cuando la persona se cortaba le ponían café, y después del café cogían y masticaban el algodón y se lo ponían, eso era la medicina de antes, no como ahora que uno no hace nada de lo que hacíamos antes”; “el palo de malambo, una planta, eso sirve para limpiarle la matriz y el organismo a la mujer para que quede embarazada [...] El nombre de Malambo tiene su origen en el palo que el cacique Pedro Malam usaba para curar. [...] El orégano sirve para el estómago, para la inflamación; la salvia esa [señalándola] es un antibiótico, la salvia se usa si tú tienes por lo menos una diarrea, también para la gripa [...] ¡ah! la yerbasanta, recuerdo que mi mamá nos purgaba con el jugo de la yerbasanta [...], la yerbabuena sirve para el corazón, eliminar los gases, «ve, ponle una velita a san Martín» y uno lo hacía,

INSTITUTO TECNICO DISTRITAL CRUZADA SOCIAL

AREA: CIENCIAS SOCIALES

TEMA: ACTIVIDADES ECONOMICAS DE LOS GRUPOS ETNICOS DEL ATLÁNTICO

NOMBRE: _____ GRADO: _____ FECHA: _____

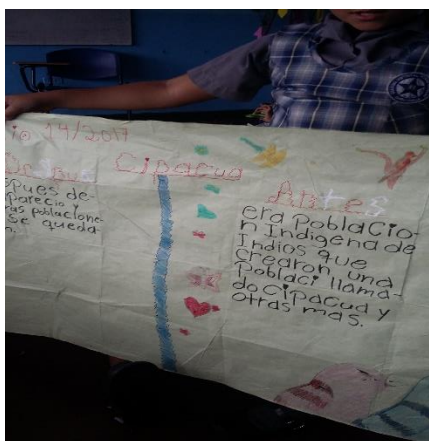
De acuerdo con el tema: “actividades económicas desarrolladas por las etnias del Atlántico”, relaciónalas con el uso que se les da a los productos en la actualidad.

ACTIVIDADES ECONOMICAS	PRODUCTOS OBTENIDOS/ELABORADOS POR LOS INDIGENAS MOCANA	VIGENCIA Y USOS EN LA ACTUALIDAD
AGRICULTURA		
PLANTAS MEDICINALES		
GANADERÍA		
CAZA		
PESCA		
ARTESANÍA		
CERÁMICA		

Anexo 13: PEREGRINA



Anexo 14: CUADROS DE COMPARACIÓN



Anexo 15: COSTUMBRES Y TRADICIONES

AREA: CIENCIAS SOCIALES

TEMA: COSTUMBRES Y CREENCIAS DE LOS GRUPOS ETNICOS DEL ATLÁNTICO

NOMBRE: _____ GRADO: _____ FECHA: _____

- De acuerdo con el tema: “costumbres y creencias de las etnias del Atlántico”, relaciónalas con las costumbres que observas en la actualidad.

COSTUMBRES Y CREENCIAS	INDIGENAS MOCANA	COSTUMBRES EN LA ACTUALIDAD
MATRIMONIO		
NACIMIENTO		
BAUTIZO		
ENTIERROS		
FIESTAS		
ENFERMDADES		
JUEGOS		

- En la sopa de letras encuentra las costumbres de los mocanas, aprendidas en la clase.

M	Z	B	Y	B	F	H	D	J	T
A	N	M	H	A	J	K	K	U	D
T	F	A	D	U	R	R	H	E	D
R	I	K	Ñ	T	Ñ	H	B	G	N
I	E	N	T	I	E	R	R	O	S
S	B	I	L	P	Ñ	Q	R	S	V
M	S	D	V	Z	G	B	N	S	V
O	T	X	X	O	D	G	L	J	H
N	A	C	I	M	I	E	N	T	O
I	S	X	D	R	H	I	O	J	P
O	F	D	C	V	B	N	M	K	T
E	N	F	E	R	M	E	D	A	D

Anexo 16: CUENTOS Y LEYENDAS

CUENTOS DE LOS MOKANA LAS BRUJAS.

En esas noches oscuras de los pueblos mocana, aparecían unas mujeres, eran las brujas, “ellas se transformaban en animales, en patos, en goleros, en pavas, en gallina”, las oía volar porque les sonaban las alas, ahí en la noche se escuchaban esos alborotos de mujeres, risas, un tambor que sonaba y las mujeres riéndose, y a veces amanecían pelos con alas. Las personas en el pueblo cerraban las ventanas temprano porque las brujas en la noche podían entrar a las casas, cuando ellas entraban se escuchaban en la cocina el ruido de los platos, pasos en la casa y muchas risas como burlas. estas mujeres lograban atemorizar a las personas que no se atrevían a salir tarde de la noche al patio ni a la calle porque podían ser asustados por las brujas. Las mujeres se transforma en animales y en muchas cosas, se mantenía en medio del secreto, si era macho o hembra; si era el hombre se transformaba en otras cosas pero no volamos como las mujeres, el hombre se transforma, me contaba mi abuelito, en barraco, en toro, en perro, en gato, en mico, pero no es como la mujer que vuela; un hombre de aquí de este cerro brinca hasta allá al otro cerro, pero no vuela., y así podían volar hasta Ciénaga, Barranquilla, donde quiera va volando, el hombre tiene que ir como saltando me decía mi abuelo. Muchos hombres valientes se atrevían a salir en las noches a cazar brujas entonces, cuando veían el espanto empezaban a rezar el padrenuestro al revés, y la bruja amanecía muerta o herida. otros hombres cuando veían algún animal en el camino, enseguida pensaban que eran brujas entonces se ponían la ropa al revés y se devolvía por donde las encontraba.

La Mohana:

En una tarde cuando ya el sol se estaba ocultando, fue al arroyo que quedaba muy cerca del patio de mi casa, a buscar un poquito de agua, cuando iba bajando el barranco vi a lo lejos una mujer con vestido blanco y cabellera muy larga sentada e unas piedras, estaba de espalda,

me dio mucho miedo, porque ya mi mamá me había contado que esa mujer salía en el arroyo, sin embargo me acerqué lentamente hasta donde ella estaba sentada porque quería verla de cerca, lleno de mucho miedo pero de valor también, cuando está cerca de ella volteo y no logre ver su rostro porque estaba oscuro al instante se desapareció y yo muerto de miedo salí corriendo y mi mamá me dio agua de azúcar y me dijo viste mijo te lo dije que no vayas al arroyo solo porque esa mujer anda por ahí y se lleva a los niños y muchachos.

La Mohana es una mujer que cuida y preserva las aguas Allá en Usiacurí [mi abuela] salió una vez a jarrear agua y llegó corriendo, pero no trajo agua ni nada; me dijo: –Mi´ja de pura cosa no te llevé. –¿Por qué abuelita? –Porque acabo de ver a la Mohana. –Abuela y ¿qué es eso de la Mohana? –No mi´ja, esa es una mujer encantadora del agua; cuando yo fui a coger el poquito de agua, oí como el tamborcito, y yo alcancé hijita a verla: ahí estaba la mujer con el cabello largo sentada en una piedra, desnuda, con una totumita, seguramente se iba a bañar, al momentico cuando me quedé mirando esa muchacha yo grité ¡ayyy!, y al ratico ella también gritó: ¡ayyy!, y lo que yo gritaba también lo gritaba ella[...]



Anexo 17 GUIA DE LOS CUENTOS Y LEYENDAS**AREA: CIENCIAS SOCIALES****TEMA: CUENTOS Y LEYENDAS DE LOS GRUPOS ETNICOS DEL ATLÁNTICO**

NOMBRE: _____ GRADO: _____ FECHA. _____

1. RECUERDA, ANALIZA Y ARGUMENTA

ESCRIBE ALGUNAS IDEAS DEL CUENTO O LA LEYENDA QUE MÁS TE LLAMÓ LA ATENCIÓN	DE QUE MANERA SE CONSERVAN ALGUNOS ASPECTOS DE ESTOS CUENTO Y LEYENDAS EN LA ACTUALIDAD.
ASPECTOS POSITIVOS DE LA LEYENDA O CUENTO	ASPECTOS NEGATIVOS DE LA LEYENDA O CUENTO

2. Consideras que es importante conservar estos cuentos y leyendas (SI) (No) porque:

3. ¿Qué es para ti la tradición oral y porque es importante?

4. Escribe una frase que exprese la importancia de conservar la tradición oral de los indígenas.

Anexo 18: GUIA DEL MUSEO: GUIA DE TRABAJO



VISITA AL MUSEO DEL CARIBE

AREA: Ciencias Sociales	FECHA: septiembre 19-17	GRADO: Tercero _____
GRUPO N°: 1 NOMBRE:		SALA DE LA NATURALEZA

OBJETIVO: Propiciar espacios de aprendizaje interactivo, donde las estudiantes tengan la oportunidad de evidenciar la importancia de conservar la memoria de los pueblos representados en las manifestaciones culturales y la influencia del paisaje en el modo de vida del ser humano en el proceso de transformación de las sociedades.

PROPOSITO DE LA GUIA: integrar los saberes previos, contenidos aprendidos en el aula de clases con lo observado y aprendido en el museo, para fortalecer aprendizajes significativos a través del desarrollo de sus competencias



TEN CUENTA QUE UNA BUENA EXPLORADORA DEBE:

1. Permanecer siempre con el grupo de trabajo y su líder.
2. Escuchar y obedecer las indicaciones del líder para mantener el orden.
3. Estar atenta a las explicaciones del guía.
4. Observar cuidadosamente cada uno de los espacios del museo.
5. Tomar nota de los puntos que corresponde desarrollar.

Anexo 19: FERIA MOCANA



Anexo 20: RUBRICA**RUBRICA PARA EVALUAR CARPETAS DE ACTIVIDADES**



ASPECTOS PARA EVALUAR	NIVELES DE DESEMPEÑO				VALOR OBTENIDO
	SUPERIOR 5.0-4.6	ALTO 4.5-4.0	BASICO 3.9-3.5	BAJO 3.4-1.0	
Presentación de actividades 20%	El portafolio contiene todas las actividades desarrolladas en cada una de las clases	El portafolio contiene la mayoría de las actividades desarrolladas en la mayoría de las clases	El portafolio contiene algunas de las actividades desarrolladas en las clases	El portafolio contiene muy pocas actividades desarrolladas en las clases	
Argumentación de la información 25%	Las actividades contienen información clara, argumentada y coherente con las clases, demostrando apropiación de contenidos.	Las actividades contienen información clara, y coherente con las clases, demostrando apropiación de contenidos.	Las actividades contienen información poco claras y coherentes con las clases, demostrando poca apropiación de contenidos	Las actividades no contienen información clara y coherente con las clases, demostrando falta de apropiación de contenidos	
Puntualidad en la entrega de las actividades 20%	Entregó todos los avances de su portafolio en la fecha estipulada.	Entregó la mayoría de los avances de su portafolio en la fecha no indicada.	Entregó algunos avances de su portafolio en la fecha no indicada.	No entregó la mayoría de los avances de su portafolio en la fecha no indicada.	
Actitud del trabajo en equipo 15%	Identifica y respeta los roles, lidera las actividades, coopera y mantiene la armonía	Identifica y respeta los roles, coopera y mantiene la armonía	Identifica y respeta los roles, algunas veces coopera y mantiene la armonía	Identifica los roles, demuestra poca cooperación y armonía en el grupo.	
Actitud del trabajo individual 10%	Asistió a todas las clases, tuvo una participación comprometida y	Asistió a la mayoría de las clases, tuvo una participación	Asistió a algunas de las clases, tuvo una participación poco	Asistió a pocas clases, no demostró participación y compromiso	

	propositiva dentro de la misma.	comprometida dentro de la misma.	comprometida dentro de la misma.	dentro de las mismas.	
--	---------------------------------------	--	--	--------------------------	--

Anexo 21: CARPETAS DE TRABAJO



Anexo 22: PRUEBA TIPO SABER “CRUSOCIAL”

	<p align="center">INSTITUTO TÉCNICO DISTRITAL CRUZADA SOCIAL GESTIÓN ACADÉMICA PRUEBA CRUSOCIAL - TERCER PERÍODO 2017</p>	
---	--	---

PRUEBA DE SOCIALES TERCER GRADO

NOMBRE: _____ **3°** _____ **FECHA:** SEPT ____ 2017

PREGUNTAS DE SELECCIÓN MÚLTIPLE CON ÚNICA RESPUESTA**LEE Y RESPONDE LAS PREGUNTAS 1, 2, 3 Y 4**

Pedro de Heredia dio las primeras referencias sobre este grupo a principios del siglo XVI, describiéndolos como agricultores y pescadores. Algunos estudios etnográficos clásicos situaban su origen en el grupo Caribe habitante de las regiones venezolanas de Maracaypana y Caracas.

Históricamente, se tienen noticias de la existencia del Resguardo de Tubará, cuyo título colonial data del 3 de febrero de 1886. El resguardo fue declarado extinguido el 31 de diciembre del mismo año.

Los Mokaná habitan actualmente en jurisdicción del municipio de Tubará, departamento del Atlántico. En la actualidad algunos pobladores luchan por tratar de recuperar algunas de las tradiciones y concepciones del mundo, en un proceso que busca que la comunidad vuelva a tener un sentido indígena. La principal actividad productiva del pueblo Mokaná se concentra en la agricultura, la que combina con la crianza de animales domésticos. Se cultiva plátano, yuca, frijol, ñame, cacao, malanga, entre otros. Es frecuente que el indígena se emplee como asalariado en fincas.

1. Según el texto anterior el grupo indígena Mocana se ubicó en el departamento de:
 - A. Caracas
 - B. Maracaypana
 - C. Atlántico
 - D. Guajira
2. Las principales actividades económicas de la etnia Mokaná fueron:
 - A. La industria y la caza
 - B. La agricultura y la crianza de animales domésticos
 - C. El turismo y el comercio
 - D. La minería y la pesca
3. Uno de los siguientes municipios NO fue habitado en el Atlántico por la etnia Mokaná:
 - A. Usiacurí
 - B. Galapa
 - C. Baranoa
 - D. Santo Tomás
4. Los indígenas Mokaná cultivaban algunas plantas medicinales tales como el orégano, el Toronjil, eucalipto, albahaca entre muchas otras. Algunas de estas plantas continúan utilizándose en la actualidad para:
 - A. Conservar la tradición Mokaná que consiste en curar a través de las plantas

- B. Vender a personas del exterior del país pues no tienen medicina para aliviar sus enfermedades
 - C. Curar enfermedades para las que no hay medicina
 - D. Se usan como ingrediente para los remedios que venden en las farmacias
- 5. Uno de los productos que cultivaron los Mocana y que consumimos actualmente están:
 - A. Maíz y yuca
 - B. Papa y arroz
 - C. Cebolla y tomate
 - D. Aguacate y ahuyama

Lee y responde las preguntas 6 y 7





Los pueblos del mundo, desde su fundación, van desarrollando su cultura, la cual, se plasma en sus formas de vida, organización social, costumbres y creencias, arte, ciencia, economía y comercio, educación, memoria histórica, lengua y literatura entre otros. El conjunto de estas disciplinas y vivencias forman la identidad cultural y provee los instrumentos necesarios para su desarrollo en el marco de ese contexto.

Una de las formas en la que los pueblos viven su cultura y mantienen su identidad es a través del conocimiento y la práctica de sus mismos valores.

6. Según el texto anterior podemos afirmar que cultural es:

- A. La historia que se refiere a la fundación y relieve de los pueblos
- B. Es la que describe la forma en que un pueblo fue descubierto y poblado por los españoles
- C. Es lo que hace referencia al paisaje, ríos, lagunas, fauna y flora
- D. Es el conjunto de valores, costumbres, creencias y prácticas que constituyen la forma de vida de un grupo.

7. Escoge el elemento que represente la cultura Mocana:

- A. 
- B. 
- C. 
- D. 

10. Para los indígenas el origen de las enfermedades o de una dolencia no se originaba en el órgano afectado, sino por un enemigo o espíritu maligno que había ocasionado el mal, de acuerdo con lo anterior, los indígenas:

- A. compraban las medicinas en la farmacia.
- B. Practicaban la hechicería curativa, es decir, curaban con oraciones y rituales.
- C. llevaban a los enfermos al hospital.
- D. Los enfermos eran curados por los sacerdotes.

8. Como parte de la tradición oral de los mocanas, se relataban historias de mujeres llamadas brujas, que controlaban los caminos, se convertían en animales y asustaban a las personas en las noches, estas historias reflejaban sus:

- A. actividades culturales
- B. creencias
- C. costumbres
- D. prácticas religiosas

9. Otro de los cuentos populares de los mocana era el de La Mohana, las personas la veían vestida de blanco y larga cabellera, era una mujer que:

- A. Cuidaba los cultivos.
- B. protegía a los niños
- C. cuidaba y preservaba las aguas.
- D. practicaba la brujería.

NOMBRE DEL ESTUDIANTE: _____

3°: _____ PERIODO: _____ FECHA: _____

1	A	B	C	D
2	A	B	C	D
3	A	B	C	D
4	A	B	C	D
5	A	B	C	D
6	A	B	C	D
7	A	B	C	D
8	A	B	C	D
9	A	B	C	D
10	A	B	C	D

Anexo23: SOCIALIZACION A PADRES**Anexo 24: SOCIALIZACIÓN A DOCENTES**